MARTIN MCDONAGH TİYATROSU | GÜLŞEN SAYIN

nobel

Gülşen Sayın

MARTIN MCDONAGH TİYATROSU

nobel
YAYIN DAĞITIM

Gülşen Sayın

MARTIN MCDONAGH TİYATROSU

nobel
YAYIN DAĞITIM
ANKARA, HAZİRAN 2009

Nobel Yayın No : 1425
Sosyal Bilimler : 86
ISBN 978-605-395-223-7

© 1. Basım, Haziran 2009

MARTIN MCDONAGH TİYATROSU
Gülşen Sayın

Yayın Yönetmeni : Pınar Gülter
Sayfa Tasarım : Mürüvet Durna
Kapak Tasarım : Mehtap Bayraktar Yürümez *-dizgi@nobelyayin.com-*
Baskı ve Cilt : Nobel Basımevi
+90 312 394 52 64

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI

Sayın, Gülşen.
Martin McDonagh Tiyatrosu / Gülşen Sayın
1. Baskı, XII + 132 s, 135x195 mm
Kaynakça var, indeks yok.
ISBN 978-605-395-223-7
1. İrlanda Tiyatrosu 2. Martin McDonagh 3. Kültürel Kimlik



NOBEL YAYIN DAĞITIM TİC. LTD. ŞTİ.
İvedik Organize Sanayi Ağaç İşleri Sitesi 521. Sokak Nu.: 22-24 Ostim-Ankara
Telefon: +90 312 394 52 64 (pbx) Belgeç: +90 312 394 52 68
Web: http://www.nobelyayin.com e-posta: nobel@nobelyayin.com

NOBEL KİTAP DAĞITIM A.Ş.
İstanbul Merkez: Molla Fenari Sokak Nu.: 8 Cağaloğlu-İstanbul Telefon: +90 212 511 61 44
Belgeç: +90 212 511 61 49 Web: http://www.nobelkitap.com e-posta: info@nobelkitap.com
Ankara Şube: Mithatpaşa Caddesi Nu: 74 Kocatepe Kültür Merkezi Kızılırmak Sokak Girişi Ankara
Telefon: +90 312 418 20 10 (pbx) Belgeç: +90 312 418 30 20 e-posta: dagitim@nobelyayin.com

Babamın anısına...

'Radyo Tiyatrosu' ile başlayan tiyatro serüvenimizi
ben sensiz sürdürüyorum.

ÖN SÖZ

Bu incelemenin amacı, İrlandalı oyun yazarı Martin McDonagh'nın sahnelenmiş ve yayımlanmış tüm oyunlarını ele alarak Martin McDonagh tiyatrosunun özelliklerini irdelemektir. Martin McDonagh, 1990'ların sonuna doğru İngiltere'de ünlenip, bu ünü İrlanda'da pekiştiren, Avrupa'dan ABD'ye ve Avustralya'ya kadar oyunlarının sahnelendiği her ülkede en saygın tiyatro ödüllerini toplayan, oyunları bugüne kadar otuzu aşkın farklı dile çevrilen ve son yıllarda İrlanda tiyatrosunun en çok tartışılan oyun yazarlarından biridir. Bu çalışmada, önce ulusal İrlanda tiyatrosunun yirminci yüzyılın başında kuruluşundan günümüze kadar olan gelişimi kısaca gözden geçirildikten sonra, Martin McDonagh'nın İrlanda tiyatrosuyla olan organik bağına ve İrlanda tiyatro geleneği içindeki yerine değinilecek; sonra McDonagh'nın kendine özgü teknik ve tematik özellikleri, tüm sahne yapıtları üzerinde irdelenerek onun çağdaş İrlanda tiyatrosu içindeki özgün duruşu ve bu tiyatro geleneğine katkıları vurgulanacaktır. Böylece, okuyucunun "Neden Martin McDonagh?" sorusu da yanıtlanmış olur. İncelemenin kapsamı metin analizi ile sınırlı olup, oyunların sahnede nasıl yorumlandıkları konusu tartışma dışı bırakılmıştır.

Geleneksel İrlanda tiyatrosunun bir şablonu vardır. İrlanda'yı içten yıkan büyük kıtlık yılları, bağımsızlık mücadelesi sırasında ulusça yaşanan acılar, verilen kayıplar gibi sürekli yeniden ele alınan temaları; baba-oğul, köy-kent, gezgin yaşam-yerleşik yaşam, göç veya İrlanda'ya hapsolup kalma gibi sürekli yinelediği çatışmaları; klişeleşmiş karakterleri ve Abbey dekoru da denilen kırsal kesimde tek odalı, kuzineli köy evi

dekoru bu formülün önemli parçaları arasındadır. Mekan olarak İrlanda'nın en bakir bölgesi olan Batı kırsalı seçilir. Ayrıca, ulusal kimlik oluşturma projesinin kültürel kolu olarak gelişen İrlanda tiyatrosu, İrlanda'nın ve İrlandalı kimliğinin sahnede yeniden sunumu konusunu titizlikle ele almış, İrlanda ulusu ve ulusal kimliğinin sahnede olumlu özellikleriyle yansıtılması konusunda ısrarcı olmuştur. Bu yüzden de İrlanda tiyatrosunun her döneminde yazarlar İrlanda'nın bağımsızlık savaşımı ve ulusal/kültürel kimlik edinme sorununu, Kuzey İrlanda sorununu ve parçalanmış bir ülkenin parçalanmış karakterlerinin iç dünyalarındaki çatışmaları ele alarak, şu an ile geçmiş arasında yıkılan köprülerin yeniden inşasına çalışmışlardır. Tüm bunlar zaman içinde gelenekselleşmiş ve İrlanda tiyatro metinlerinde çok sık kullanılan bir şablon haline gelmiştir.

Martin McDonagh ise bağımsızlık savaşı, ulusal kimlik, ulusu oluşturan aile, din ve devlet gibi kurumlara karşı farklı bir yaklaşım sergileyerek bu ezberi bozar. McDonagh karakterleri aile kurumuna, dine veya geçmişe onları bağlayan ortak miras, ulusal kimlik, bağımsızlık mücadelesi gibi kavramlara değer vermezler. Her oyunda McDonagh, insanların geleneklere ve sosyal kurumlara baş kaldırdığı ve kendi ahlak kurallarını koyduğu dünyalar yaratır. Amacı, kör inancı, bir kuruma veya kavrama körükörüne bağlılığı eleştirmektir. Bunu parodi ve hiciv öğelerini kullanarak yapar. Ona göre, bağımsızlık mücadelesi sırasında ve sonrasında, bir yüzyıl boyunca İrlanda halkı, kendine ezberletilen aile ve din gibi kurumlara ve ulus-devlet, cumhuriyet, tam bağımsızlık gibi kavramlara körükörüne inanmıştır. McDonagh, halkın yüzyıllarca sorgulamadan inandığı bu kurum ve kavramlara saldırır. Ona göre, bağımsızlık mücadelesi İrlanda'ya bağımsızlık getirmiş ama toplumsal düzlemde başarılı olama-

mıştır. İrlanda devrimi gerçekleşmiş ama sonrasında devrimin liderleri koyu Katolik dinciler ve aşırı uçtaki ulusalcı akımın öncüleriyle işbirliğine girerek Cumhuriyet'in nimetlerinden kendilerine çıkar sağlamışlar; yoksul halkı unutmuşlardır. Bu şekilde yaratılan kurumlar bir yüzyıldır İrlanda'yı baskı altında tutmuş, ulusal kimlik ve toplumsal bilinç yaratma adına bireyi ve bireysel özgürlükleri öldürmüştür. McDonagh dünyasında ise birey dışında hiç bir şey kutsal değildir. Ulusal kimlik artık sahnenin merkezinde yer almaz, alsa bile parodileştirilerek anlam kayganlığı yaratılır. Onun oyunlarında din veya ulus-merkezli düşünce ve yaşam tarzı birey-merkezli dünya görüşüyle yer değiştirir.

Eleştirmenlerin Martin McDonagh ile ilgili görüşleri liberal ve ulusalcı yaklaşım olmak üzere birbirine koşut iki grupta toplanır. Birinci grupta yer alan görüşe göre, Martin McDonagh zengin İrlanda tiyatro geleneğinden gelen ve kendi yeteneğini bu geleneğin belli başlı özellikleriyle birleştirmeyi başarmış bir yazardır. İrlanda tiyatro geleneğinin bazı teknik ve tematik özelliklerini, içinde yaşadığı günümüz kültürünün küresel özellikleriyle karıştırarak farklı bir uyum yakalamıştır. Yapıtlarında İrlanda tiyatro ustalarından J.M. Synge, Sean O'Casey ve Augusta Gregory'nin teknik ve tematik izleri görülür. Bu gruptaki eleştirmenler McDonagh oyunlarının temel yapısını şöyle özetlerler: McDonagh, geleneksel İrlanda tiyatrosunun mekan kullanımından temalarına ve sahnede kullandığı simgelere kadar tüm formülünü alır ve buna İngiliz Joe Orton, Harold Pinter, Edward Bond, Amerikalı Sam Shepard, David Mammet, Beth Henley ve kendi çağdaşlarından İngiliz Sarah Kane ve Mark Ravenhill motifleri ekleyerek özgün, yeni bir postmodern metin oluşturur.

İkinci grupta yer alan eleştirmenlerin görüşüne göre ise McDonagh, yaratıcı bir yazar değil, sadece pastiş ustasıdır. İrlanda tiyatrosunun başyapıtlarını yağmalayan, bunları ya korku filmleri ve televizyon dizileri gibi popüler kültürün görsel metinleriyle ya da İngiliz ve Amerikalı yazarların metinleriyle karıştırarak piçleştiren, adeta vampir gibi geçmişin başyapıtlarının kanını emerek oyun yazan ve bu oyunlardan çok para kazandığı için yazmayı sürdüren bir yazardır.

Bu kitapta her yönüyle ele alınan McDonagh tiyatrosuna ulusalcı bir söylemle değil, daha küresel ve postmodern bir bakış açısıyla yaklaşılmıştır. Kitapta sunulan görüşe göre McDonagh, İrlanda tiyatrosunun belli başlı şablonlarını İngiliz ve Amerikalı tiyatro yazarlarının teknik ve tematik özellikleriyle karıştırarak kullanır; ancak bunu, İrlanda tiyatro geleneğine karşı çıkma amacıyla yapar. Bu nedenle, kitapta sunulan Martin McDonagh tiyatrosu birinci gruptaki eleştirmenlerin görüşlerine daha yakındır.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında emeği geçen kişilere teşekkür etmek isterim. Öncelikle, University College of Dublin (UCD) Tiyatro Bölümü Başkanı ve Synge Yaz Okulu Koordinatörü Prof. Anthony Roche'a, Synge Yaz Okulu Programında bana burs sağladığı için teşekkür ederim. Bu programa katılmasaydım Prof. Roche başta olmak üzere bu alanın en değerli isimlerinden olan Prof. Nicholas Grene, Prof. Anna McMullan, Prof. Ann Saddlemyer ve Dr. Patrick Lonergan'ın seminerlerine katılma şansım olmayacaktı. Trinity College Kütüphanesinde ve University College of Dublin Kütüphanesinde araştırma yapamayacak ve McDonagh oyunları yönetmeni olarak tanınan Druid Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmeni Garry Hynes ile tanışamayacaktım.

İrlanda Tiyatrosunda Gerçekçilik adlı inceleme kitabıyla kendinden sonraki araştırmacıların yolunu aydınlatan Prof. Cevat Çapan'a teşekkür ederim.

Son iki yıldır İrlanda'da yaşadığı ve UCD'de öğretim görevlisi olarak çalıştığı için İrlanda Tiyatrosu konusunda basına yansıyan her malzemeyi, izlediği her oyunun broşürlerini bana gönderen, gereksinim duyduğum her kaynağa ulaşmamı sağlayan ve bunu büyük bir sorumluluk ve ciddi bir görev anlayışıyla yerine getirerek beni sürekli bilgilendiren sevgili dostum ve arkadaşım Dr. Umut Korkut'a teşekkür ederim.

Bu kitabı okuyarak görüş bildiren ve eksiklikleri görmemi sağlayan Prof. Füsun Akatlı'ya teşekkür ederim.

Beykent Üniversitesi Mütercim-Tercümanlık Bölüm Başkanı Doç. Dr. Veysel Kılıç'a huzurlu bir çalışma ortamı yaratarak hayatı kolaylaştırdığı için teşekkür ederim.



Gülşen Sayın, lisans, yüksek lisans ve doktora derecelerini Hacettepe Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünden aldı. Doktora tez çalışmasını Shakespeare'in olgunluk dönemi trajedilerinin sinemaya uyarlanması konusunda yaptı.

1987-1997 yılları arasında Bilkent Üniversitesinde görev aldı. 1997'de İstanbul'da Doğuş Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünü kurdu ve 10 yıl aynı bölümün başkanlığı görevini üstlendi. 2007'den bu yana Beykent Üniversitesi İngilizce Mütercim-Tercümanlık Bölümünde İngiliz edebiyatı ve yazınsal çeviri alanında ders vermektedir. Edebiyat uyarlamaları, çağdaş İrlanda ve İngiliz tiyatrosu üzerine ulusal ve uluslararası yayınları, konferans bildirileri ve sinema alanında yayımlanmış çeviri makaleleri vardır.

İÇİNDEKİLER

İRLANDA TİYATROSUNUN SON YÜZ YILI (1908-2008)

İrlanda tiyatrosu kültürel alandaki ulusalcı politikaların bir parçası olarak yüzyıllarca sömürgecilik altında gururu ezilmiş bir milletin kendine ulusal kimlik yaratma ve ulusal gururunu onarma çabalarının sonucunda doğmuştur. Yani, bağımsız İrlanda, kendine birleştirici bir söylem aramış ve kültürel alanda başlatılacak ulusalcı hareketi buna uygun bulmuştur. Yirminci yüzyıla girilirken William Butler Yeats ve Augusta (Lady) Gregory'nin İngiliz kültürünün etkisinden arındırılmış bağımsız bir İrlanda tiyatrosu kurma amacıyla başlattığı 'halka dönüş' hareketiyle temelleri atılmıştır (Yeats 1923: 32). Yeats ve Gregory ile birlikte bu ülküyü paylaşan J. M. Synge ve Sean O'Casey gibi yazarlara İrlanda tiyatrosunda Birinci Dalga yazarları denir. Amaç, "o güne kadar İrlanda hayatında sesini duyuramamış olan köylü sınıfını gerçek sesi ve töreleriyle sahnede canlandırmak" olarak belirlenmiştir (Çapan 1993: 46). Yeats ve Augusta Gregory bunun için halkın içinden doğan efsanelere, halkın arasında ağızdan ağıza dolaşarak yaşayan masallara ve İrlanda kültürünün en ilkel köklerine dönülmesi gerektiğini ve bunların halkın konuştuğu dil ile, yani köylü ağzıyla yazılması ve en gerçekçi tarzda tekrar İrlanda halkına ve tüm dünyaya aktarılması gerektiğini

düşünüyorlardı. Yani, İrlanda ırkının köklerine, tarihin derinliklerine dönülmeliydi. Elbette halkın davranışlarındaki yalınlık da sahneye yansımalıydı. Bunun için İrlanda sahneleri, abartılı oyunculuk tarzı olan İngiliz oyunculardan arındırılmalı, İrlanda halkının davranışları İrlandalı oyuncular tarafından sahnede canlandırılmalıydı. Bu amaca hizmet etmek üzere 1904'de Yeats ve Augusta Gregory tarafından kurulan Abbey Tiyatrosu kültürel açıdan özgürleşmek, politik açıdan ise ulusu tek bir davaya hizmet ederek birleştirmek istedi. Bunun için ulusal bir tiyatronun olması gerektiği inancıyla, her zaman İrlanda ve halkının doğru tanıtıldığı oyunlar sahneleyerek ulusal gururu beslemeyi hedefledi (Diehl 2001: 103). Bu bağlamda, Yeats ve Augusta Gregory, oyunlarında yüksek ve asil idealleri olan, zeki, hazırcevap, sevecen, iyimser, çalışkan ve vatansever İrlanda köylüsü tiplemesi yarattılar. Mekan olarak el değmemiş doğası ve doğal kaynaklarıyla Batı İrlanda kırsalı seçildi. Burada doğa bakir, doğal kaynaklar zengindi. Ancak doğaya karşı savaşmak gerektiği için yaşam koşulları zordu. Günlük ekmeğini balıkçılık, hayvancılık, çiftçilik gibi sadece doğal kaynaklara ve tarıma bağlı işlerden çıkarabilen fakir halk büyük bir dayanışma içinde yaşıyordu. Bugün Abbey Dekoru dediğimiz Batı İrlanda kırsal kesiminden esinlenerek oluşturulan yoksul köy evi mutfağı hemen hemen her oyunun vazgeçilmez mekanı oldu. Böylece Yeats ve onu izleyen Gregory ve Synge gibi oyun yazarları, konularını halkın yaşadığı gerçek olaylardan alan, sahnede İrlanda halkının deneyimlerini yansıtacak kadar gerçekçi, mizansenden çok söze dayalı bir ulusal tiyatro geleneği başlattılar.

Tiyatroda halka dönüş hareketi başarıyla gerçekleştiğinde bir taşla iki kuş vurulacaktı. Bir yandan halkta ortak kökler ve değerler konusunda bir uyanış ve bilinçlenme sağlanarak ulu-

sal bilinç ve kimlik oluşturulacak, diğer yandan da bu uyanış ve bilinçlenme bağımsızlık savaşı için gerekli ulusalcılık ruhunu ateşleyecekti. Bir başka deyişle, İrlanda'da ulusalcı hareket, tiyatro ile kendine bir yol çizerken tiyatro da ulusalcı görüşün bazı niteliklerini sahneye taşımış oldu. Böylece tiyatro ve ulusalcı hareket birbirini besleyerek ilerledi. Özellikle kültürel alandaki ulusalcı akım sömürgecilik karşıtı savaşın temel ögesi oldu ve hep bu savaşa hizmet etti. Christopher Murray'nin *Twentieth-Century Irish Drama: Mirror up to Nation* adlı kitabında dediği gibi "İrlanda'nın tarihsel deneyiminde tiyatro, ulusal bilinci tanımlama ve sürdürmede araç olmuş, İrlanda'da ulus, anlatılmak yerine hep 'sahnelenmiştir'" (Murray 1997: 3, 6). İrlanda tiyatro geleneğinin oluşmasında en belirgin faktör bu olmuştur. Elbette bunun bazı dönemlerde, bazı tarihsel süreçler yaşanırken, hiç estetik ve yazınsal kaygılar taşımayan, salt ulusalcılık propagandası içeren bir tiyatro anlayışının öne çıkması gibi yan etkileri de olmuş ve bu yüzden İrlanda tiyatrosu zaman zaman bu dar kafalı ulusalcılıkla savaşmak zorunda kalmıştır.

Bu dönemdeki İrlanda tiyatro eleştirisi geleneğine bakıldığında tiyatro ile ulusal kimlik inşası ve ulusalcılık arasındaki organik bağın bu alana da eklemlendiği gözlemlenir. Bu yüzden bu dönemde, ulusal kimlik konusunu tartışmayan yazarlar ya halk tarafından sahnede yuhalandılar ya da eleştirmenler ve akademisyenlerce dışlandılar. Bu yazarların başında, oyunlarında bağımsızlık savaşını ateşli bir biçimde savunmayan ve ulusal kimlik konusuna farklı pencereden bakan J. M. Synge gelir. Synge, bir yandan bağımsızlık mücadelesi sırasında görmezden gelinen yoksulluk, işsizlik ve bunların toplumda neden olduğu umutsuzluk ve çaresizlik duygularını ele alıp halka umut ve yaşama sevinci aşılayan oyunlar yazarken, bir yandan da temelin-

de cinsellik olduğu için tutucu Katolik çoğunluğun ele almaya cesaret edemediği konuları işleyerek toplumu bilinçlendirmeyi hedefledi, ancak tepki topladı. Daha sonraları Sean O'Casey ve Brendan Behan da bu şekilde sert tepki alan yazarlar arasında yer aldılar. O'Casey'nin kırsal kesimdeki insanlar kadar fakir ve çaresiz kentli karakterleri ile Behan'ın mahkumları, fahişeleri ve eşcinsel karakterleri konu edinen oyunları çoğu zaman Abbey Tiyatrosu repertuarına alınmadı. Ulusal kültür, köylü/çiftçi kültürüydü, dil İngilizce'nin yanı sıra İrlanda dili (Gaelic) de olmalıydı, baskın mezhep Katolik, ideoloji ise ulusalcı ideolojiydi ve bunlar ulusal kimliğin en önemli öğeleriydi. İrlanda kimliği köylüyle ve kırsal kesimle özdeşleşmişti. Önceleri Synge, daha sonraları O'Casey ve Behan ulusal bağımsızlık davasının toplumu nasıl uyuşturduğunu ve eşit olmayan gelir dağılımı, sınıf çatışması, bireysel özgürlüklerin kısıtlanması ve farklı olanı dışlama gibi toplumsal sorunların 'davaya' hizmet eden aşırı ulusalcı bir sınıf tarafından nasıl örtbas edildiğini göstermeye çalıştılar. Ancak, ulusal kimlik inşa etme çabası içinde son derece kısıtlı bir "İrlandalı" kimliği oluşturulduğu ve bunun birleştirici değil, ayrımsayıcı olduğu gerçeğini çok az bir kesime gösterebildiler. Ulusal bağımsızlık mücadelesiyle oluşturulmaya çalışılan İrlanda kimliği aykırı sesleri, farklı coğrafyalarda yaşayan İrlandalıları, özellikle kentlerde yaşayan işçi kesimini, Kuzey İrlanda'da yaşayan Protestan İrlandalıları ve cinsiyet farklılığını dışarıda bırakan, hatta bunları diğerleştiren bir yapıdaydı ama bu gerçek 1990'lara kadar değişmedi.

Ulusa tiyatro ile ayna tutma geleneği değişen ve gelişen ulusla birlikte değişti. 1960'lara gelindiğinde Dublin kapitalist ekonomiyle tanışmış, kentlerde yaşayan zengin azınlık kapitalist ekonominin nimetlerinden yararlanmaya başlamış, ekonomik

ve toplumsal yaralar henüz tam olarak sarılmasa da bu yönde sağlam adımlar atılmış, kültürel bağımsızlık çalışmalarında başarı sağlanmış, ulusal gurur kabarmıştır. Ancak, ekonomik açılımlardan yararlanamayan ve yoksulluk sınırında yaşayan kırsal kesim insanı kendini aldatılmış hissetmektedir.

Bu dönem, İrlanda tiyatrosunun İkinci Rönesans dönemidir. Dönemin yazarlarına İkinci Dalga yazarları da denir. Ulusa ayna tutan yeni sesler kendilerinden önceki neslin tersine 1960'ların ahlaki çöküntüsü yüzünden sistemi eleştiren kızgın genç adamlardır. Hatta bu dönemde Samuel Beckett'in İrlandalı olmaya ve İrlanda'ya tahammül edemeyerek ülkeyi terk ettiği söylenebilir. Brian Friel, Tom Murphy, Hugh Leonard, John B. Keane ve Thomas Kilroy gibi kaçamayan, kaçmaya hazır olmayan yazarlar ise bir yandan değişen ve gelişen yeni İrlanda'nın yeni sorunlarını sahneye taşıyarak mimetik İrlanda tiyatro geleneğini sağlamlaştıran oyunlar yazarken bir yandan da geleneğe karşı çıkarlar. Ulusal kimlik oluşturma temasından tam olarak kopulmasa da ulusal kimliği etkileyen yeni belirleyiciler eklenir bu yazarların oyunlarına. Değişen İrlanda'nın yeni sorunları tiyatroda ele alınır. Bu sorunların başlıcaları yabancılaşma ve göç, din-birey çatışması, inanç özgürlüğü ve o güne kadar ulusu bir arada tutan ama artık gevşemeye başlayan manevi değerlerin ve değişen ahlak anlayışının yarattığı yeni İrlandalı 'kimliksizliği'dir. Bu konuları ele alan oyunların en belirgin özelliği hem toplumsal yaşamda hem de tiyatroda kendilerinden önceki modellerin yarattığı değerler sistemini ve geleneği sorguluyor olmalarıdır. Geçiş dönemi de diyebileceğimiz bu dönemin oyunlarına göz atıldığında karakterlerin birey-toplum, beden-akıl, yerleşik yaşam-özgür yaşam, aşk-nefret, eski-yeni gibi ikilemlerle parçalandığını ve kendilerini yeniden bütünleyecek yeni kavram arayışı içinde

olduklarını gözlemleriz. Özellikle Brian Friel karakterleri, bulundukları noktadan, hüzünle geriye dönüp baktıklarında geçmişte nerede hata yapıldığını sorgular. İkinci Dalga yazarları, tiyatroyu salt ulusal kimlik oluşturma amacıyla oyunlar sergilenen bir yer olmaktan çıkarıp, her türlü güncel, toplumsal, politik ve hatta cinsel sorunların özgürce tartışılabileceği bir yere dönüştürmeyi hedefler. Bu bağlamda model olarak İngiliz oyun yazarı John Osborne'un ilk kez 1956 yılında sahnelenen oyunu *Look Back in Anger/Öfke*'yi gösterirlerken, ulusal tiyatro modeli olarak da Royal Court Tiyatrosunu gösterirler (Murray 165). Gelenek ile yenilik arasında gidip gelen Abbey Tiyatrosu da artık kendini yenilemek zorundadır. Ancak, 1960'ların sonuna gelindiğinde ulus bilinci ve kimlik oluşturma amacı güden oyunlar, yerlerini tam da ulusal kimliği sorgulayan oyunlara bırakacağı sırada, 1969'da Kuzey İrlanda'da patlayan şiddet olayları toplumsal yaşamda ve tiyatroda ulusalcılığı bir kez daha ateşleyerek ulusalcı tiyatro kavramına yeni bir ivme kazandırır. Ekonomik gelişmeler ve toplumsal değişimle kazanılan yeni ulusal kimliği sorgulama bir kenara bırakılarak Synge ve O'Casey gibi ilk örneklere geri dönülür. Kuzey İrlanda'da yaşananlara karşı direnmek için ulusun tekrar bütünleşmesi, tek vücut olması gerekmektedir. 1970'lerin sonuna dek bu misyonu yine tiyatro üstlenir.

1980'lere gelindiğinde Amerika'ya ve diğer Avrupa ülkelerine göç edenler ülkeye geri dönmeye başlamıştır. Hızlı ekonomik gelişme, sadece toplumsal yapıyı değiştirmekle kalmaz, kısa sürede ideolojiye, sınıf ve cinsiyet farklılıklarına, dine ve tarihe (geçmişe) bakışı da değiştirir. İrlanda dilinin ülkenin birinci dili, Katolikliğin birinci mezhebi ve Kuzey-Güney birleşmesinin ulusal politikanın temel hedefi olması gerektiğini savunan geleneksel ulusalcı ideoloji tamamen erozyona uğrar. Bunun sonucunda

İrlanda kültürel kimliği de değişerek, zaman zaman geçmişle şu an arasında sıkışarak bölünür, ama çoğu zaman daha akışkan, çok katmanlı ve hatta melez bir yapıya kavuşur. Bu, yeni İrlanda kimliğidir, İrlanda'nın postkolonyal kimliğidir.

Brian Friel gibi 1960'ların kızgın sesleri 1980'lerde de oyun yazmakta, yine İrlanda'ya ayna tutmaktadırlar, ama artık sorunlara daha az kızgın, daha felsefi yaklaşırlar (Murray 225). Hızla gelişen teknoloji ve endüstri, yok olmaya yüz tutmuş ulusal ülküler, kentlere göçün neden olduğu ama kentlerin hazır olmadığı kentleşme ve ailelerin iç göç ile parçalanması, İrlanda kimliğinin ayrılmaz parçası olan köy kültüründen kopuş, Avrupa Birliğine girmiş olmanın etkisiyle her alanda Avrupalılaşmaya çalışma İrlanda halkının psikolojisini etkiler. Köy yaşamına alışkın İrlanda halkının bu hızlı değişimden başı dönmekte, büyük kent trafiğinde giderek kendini depresif hissetmekte ve geçmişin sade ve geleneklerle örülmüş yaşamına özlem duymaktadır.

1980'de Brian Friel ve aktör Stephen Rea'in Kuzey İrlanda'da, Derry'de kurduğu, daha sonra şair Seamus Heaney, Tom Paulin, müzisyen David Hammond ve akademisyen Seamus Deane'in de katıldığı Field Day Tiyatro Topluluğu, İrlanda-İngiltere ilişkileri bağlamında tarih, dil, söylence (*myth*) ve kimlik bilinci konularının tiyatroda yeniden ele alınmasını ve politika-sanat ilişkisini bir kez daha gündeme getirir. Field Day Tiyatro Topluluğu'nun kuruluş amacı, yıllar önce Abbey Tiyatrosunun kuruluş amacıyla hemen hemen aynıdır: Bugüne ışık tutması için geçmişe, tarihin derinliklerine dönmek. Bu yüzden Field Day oyunlarında önceki nesillerin yaşadığı travmatik dönemlere geri dönülerek, şu anda yaşlanmış olan karakterin geçmişle yüzleşmesi ve geçmişi olduğu gibi kabullenerek şu anki yaşamıyla barışması teması işlenir. Yani, bir kez daha kaybolmuşa, yok olup gitmişe, söylenmeden

üstü örtülmüşe, ihmal edilmiş veya susturulmuş olana ses kazandırma misyonunu üstlenir tiyatro (Grene 2000: 245).

Brian Friel ve Field Day Tiyatro Topluluğu ile İrlanda tiyatrosu postkolonyal dönemine girdiğinde tiyatro eleştirisi de yine aynı yolu izler. Postkolonyal tiyatronun ve tiyatro eleştirisinin amacı, tüm köylü/ çiftçi söylemlerine rağmen ulusalcı akımın aslında toplumun her kesimini içine alamadığını, yalnız bir avuç seçkin kişiye hitap ettiği için, burjuva ulusalcılığı olmaktan ileri gidemediğini ve buna alternatif aranması gerektiğini göstermekti. Yani, İrlanda bağlamında 'postkolonyal' söylem, sömürgecilik sonrası oluşan bağımsız ulus devletin 'yeni-sömürgeci' uygulamalarına karşı geliştirilen eleştirel tepkilerden doğan bir bilinç olarak tanımlanır (Merriman 2004b: 626). Daha açıkça belirtmek gerekirse, sömürgecilik bitmiş, sömürgecinin askeri güçleri geri çekilmiş, bağımsız İrlanda cumhuriyeti kurulmuştu, ama yeni ulus devletin seçkin üst sınıfı vardı ve bu sınıf sömürgecinin yerini almıştı; yani, sömürgecilik başka bir biçimde sürüyordu. Bağımsız İrlanda sınırları içinde verilen sözler tutulmamıştı (625). Bu yüzden, bu metinlerde sunulan İrlanda toplumunda, topluma egemen duygu, ihanete uğramışlık duygusuydu. Oyunlarda geçmiş dönemlere geri dönülüyor, tarih, dil, beden ve ses ideolojik direniş alanı olarak kullanılıyordu. Parçalanmış veya bölünmüş öznellik, postkolonyal kimliğin tanımlayıcıları arasındaydı. Bu oyunların ortak teması şuydu: İkiye bölünerek parçalanmış ülkenin sorunlarına demokrasi içinde siyasal çözümler bulunabilir. Ama parçalanmış ruhlar/benlikler nasıl onarılacak? (Grene 2000: 240). Bu dönemin tiyatrosunu yansıtan en iyi oyunlar, Brian Friel'in Field Day Tiyatro Topluluğu tarafından sergilenen oyunu *Translations* (1980), Christina Reid'in *Tea in a China Cup* (1983), Tom Murphy'nin *The Gigli Concert* (1983), *Bailegangaire*

(1985), Frank McGuinness'in *Observe the Sons of Ulster* (1985) ve Stewart Parker'ın *Pentecost* (1987) adlı oyunlarıdır.

Bu dönemde gerçekçiliği destekleyen tüm geleneksel formlara ve gerçekçilik abidesi başyapıtlara meydan okunur. Geleneksel İrlanda tiyatrosunun en önemli bileşenleri olan öykü anlatma, grotesk motiflere yer verme, sözün mizansene üstünlüğü, komedi ile trajedinin karıştırılması gibi öğeler pek çok oyunda yerinde dursa bile, tarihi, gelenekseli, sabit ve değişmeyen kimlik kavramını sorgulamak amacıyla, bunlara izleyiciyle etkileşim yaratacak başka sahneleme teknikleri ve mitik/folklorik karakterler veya öğeler eklenir (Llewellyn-Jones 2002: 14). Bu dönemde, tiyatro ve eleştiri, kadının toplumsal yaşantısı, bölünmüş bir toplumda kadının yeri ve rolü, aile içi sorunlar, toplumsal cinsiyet rolleri gibi konuları da ele alarak tiyatroyu İrlanda-İngiltere ilişkileri çerçevesine sıkışmaktan kurtarır. İrlanda tiyatrosunda gelenekselleşmiş mekan olan Batı İrlanda kırsalında bir kulübe ve burada yaşayan "kutsal aile" bırakılıp kent yaşamına ve burada yaşayan melez kimliklerin yeni sorunlarına (fakirlik, uyuşturucu kullanımı, evlilik dışı gebelik gibi) yönelmek postkolonyal tiyatro ve tiyatro eleştirisinin İrlanda tiyatrosuna katkıları arasındadır (13).

1990'lara gelindiğinde, ülkenin durumunu Gemma Hussey, *Ireland Today: Anatomy of a Changing State* adlı kitabında şöyle özetler:

> İrlanda toplumu son 20 yılda, bir yüzyılda geçirdiği değişimden çok daha fazla bir değişim yaşadı (...) İçe dönük, kırsal, aşırı tutucu ve tamamı yüzde yüz Katolik olan fakir ülke gitti, yerine kentleşmiş, Avrupalılaşmış, endüstri toplumu haline dönüşmüş ve yine de değişime doymayan bir ülke geldi. (1)

Avrupa Para Birliğine katılma, Avrupa Birliği ile sıkı ekonomik ilişkiler, çokuluslu şirketlerin İrlanda'da boy göstermeye başlaması ve kültürel yaşamda Amerikan etkisi, o ana kadar var olan daha basit ve özgün tek tip İrlandalı kimliğinin temel taşlarını yerinden oynattı. Çok-kimlikli, çok-kültürlü ve kent-merkezli yaşam tarzı, geleneksel "kuzineli köy evi" yaşam tarzının ve tek kimlikli İrlandalılığın yerini aldı (Llewellyn-Jones 162). Tüm Avrupa, uluslararası politika sahnesinde Kelt Kaplanı[1] ve Avrupa Birliği üyesi İrlanda'yı izlerken dünyanın en ünlü kültür başkentlerinde İrlanda oyunları aralıksız sahnelenmekte, İrlandalı tiyatro yazarları, yönetmen ve oyuncular Avrupa ve ABD'nin en saygın ödüllerine kolayca uzanmaktaydılar. Ancak, bu oyunlarda yazarların İrlanda'yı sunma politikalarının tamamen değişmiş olduğu göze çarpar. Bu oyunlarda bağımsızlık savaşını kazanmış kahraman İrlanda köylüsü değil, İrlanda'nın hiç de iç açıcı olmayan yeni yüzü, bir başka deyişle, endüstrileşmiş kentsel yaşam ve bireyin yeni toplumsal şablonlarla ilişkileri ele alınır. Daha önce çoğunluğun referandumlarda iki kez reddettiği boşanma 1995'de yine referandumla kabul edilir ve bir önceki neslin hayal bile edemeyeceği şey olur: Aile bağlarının kuvvetli olmasıyla övünen İrlanda, parçalanmaya en küçük toplumsal kurumundan başlar. Dönemin oyunlarına bakıldığında, parçalanan yalnızca aileler değildir; her kurum ve birey kendi içinde bir parçalanma yaşamaktadır. Dönemin oyunlarına yansıyan bu durum ulusalcı kesimi rahatsız eder.

Bu dönemden bahsederken, şu anda Druid Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmeni olan, 1990 ile 1993 yılları arasında Abbey

---

1 Bu sıfat, İrlanda'ya 1980'lerde gerçekleştirdiği hızlı ekonomik gelişimi nedeniyle Ekonomik İş Birliği ve Kalkınma Teşkilatı'nın gelişim sıralamasında birinci sırayı almasıyla verilmiştir.

Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmenliğini üstlenmiş ve geçmişe ait ulusalcı kültür politikalarını sorgulayarak döneme damgasını vurmuş, Abbey'nin ilk çağdaş kadın yöneticisi Garry Hynes'ın tiyatroya katkılarını da atlamamak gerekir. Hynes, ulusalcı söylemin merkez üs olarak kullandığı 'Batı İrlanda' söylencesinin ekonomik, politik ve kültürel açıdan aslında nasıl başarısızlığa uğradığını ve o efsanevi Batı İrlanda kırsalında yaşayan fakir çiftçilerin nasıl ihanete uğradıklarını ve şu anda kendi topraklarında yabancı gibi hissettiklerini sahnede M. J. Molloy, J. M. Synge ve Tom Murphy'nin oyunlarını yeniden yorumlayarak göstermeye çalışır. İrlanda Tiyatrosu gibi erkek hakimiyetindeki bir tiyatro geleneğinde Augusta Gregory'den sonra 'gücü' eline geçiren ikinci kadın olan Hynes, İrlanda Tiyatro geleneğine çok farklı bakar. Ona göre bu gelenek, yüzyılın başında, aslında var olmayan, tamamen düşlerde kurgulanan bir ulusa ulusal kimlik yaratma çabalarıyla oluşturulmuştur (Hynes 1993: 12). Bu nedenle, İrlanda tiyatro geleneği ve ona bir yüzyıldır yapışmış olan ulusalcı iletiler yeni yazarlar ve yönetmenlerce sorgulanmalı ve İrlanda toplumunun yeni dinamikleri de göz önünde bulundurularak günün koşullarına uygun bir şekilde yeniden ele alınmalıdır. Kuşkusuz, Hynes ile Martin McDonagh'yı buluşturan temel nedenlerin başında McDonagh oyunlarının sorgulayıcı tavrı gelir.

2000'li yıllara gelindiğinde Üçüncü Dalga veya Üçüncü Rönesans yazarları diye adlandırılan genç oyun yazarlarının anahtar sözcükleri ulusal ve kültürel bağımsızlık veya kültürel alandaki ulusalcılık değil, bireysel özgürlük, laiklik, hoşgörü ve unutma olur. Cumhuriyetçi, Katolik, Protestan cumhuriyetçi,

Protestan birlikçi (*unionist*)[2] gibi bir yüzyıl önce İrlanda ve İrlanda kimliğini bölen ve ülkeyi iç savaşa taşıyarak binlerce kişinin ölümüne neden olan kavramlar hızla küreselleşen çok-kültürlü günümüz İrlandalısı için uğrunda ölünecek kavramlar olmaktan çıkar. Çağdaş İrlanda'daki kültürel iklim geçmişin unutulması yönündedir, çünkü geçmişte uğruna savaşılan ülküler ve bu ülkülerin vaatleri genç İrlandalılar için çok önemli ve anlamlı değildir (Merriman 2004a 253). Frank McGuinness, Brendan Kennelly, Tom MacIntyre, Conor McPherson, Marina Carr ve Martin McDonagh gibi dönemin belli başlı yazarları bambaşka deneyimlere yelken açan Kelt Kaplanı'nın kendi iç sesine kulak vererek iç kavgalarına ve içsel ayrışmalarına ayna tutarlar. İrlanda'nın önde gelen tiyatro eleştirmenlerinden Fintan O'Toole, Üçüncü Dalga yazarlarının doğuşunu şöyle tanımlar:

> Ve sonra, yavaş yavaş oldukça garip şeyler olmaya başladı. Yeni nesil oyun yazarları yaşlanmış, kırık dökük olmuş geleneksel İrlanda'nın parçalarını toplayıp ışığa tuttular. Birinci Dalga yazarları gibi bu yaşlı ülkeyi büyük bir milliyetçi projeyle canlandırmaya çalışmıyorlardı. İkinci Dalga yazarları gibi eski geleneklerle ölümüne bir savaşa girip bu savaş içinde kilitlenip kalmamışlardı. Onlar, sadece kırık dökük olmuş bir toplumun kendine özgü parçalarına bakıyorlar ve bunları yazıyorlardı. (18)

Bu yazarlar arasında en çok tartışılanı, İrlanda'dan İngiltere'ye göç etmiş bir ailenin Londra'da doğup büyümüş çocuğu olmasının da etkisiyle 'İngiliz asıllı İrlandalı' yazar olarak tanımlanan Martin McDonagh'dır. Pek çok İrlandalı yazarın ak-

---

2 İrlanda'nın bağımsız bir devlet olmasını değil, İngiltere idaresinde kalınması veya İngiltere ile tamamen birleşmesi gerektiğini savunan (İngiliz asıllı) İrlandalılar.

sine McDonagh, çağdaş İrlanda kimliğini geçmişin yükünden ve sorumluluğundan arındırarak bireysel özgürlük ve mutluluk temalarını öne çıkarır. Oyunlarında bağımsızlık mücadelesi veren bir ulusun oluşturduğu kültürel kimliğe değil, çağdaş İrlanda toplumunda var olan çelişkilere, çifte standartlara, yapaylık ve yozlaşmaya ayna tutar. McDonagh, Synge ve O'Casey'nin yirminci yüzyılın başında yapmaya çalıştığını yirmi birinci yüzyılın sanayileşmiş ve zengin İrlanda'sında yineler.

1996-2001 yılları arasında yazdığı iki üçleme, **Leenane Üçlemesi ve Aran Adaları Üçlemesi** ile uluslararası üne kavuşan Martin McDonagh'nın 2003'de de *Yastık Adam* adlı oyunu sahnelenir. İlk üçlemedeki tüm oyunlar ve *Yastık Adam* sahnelenip daha sonra yayımlandığı halde, **Aran Adaları Üçlemesi'**nin son oyunu olan *İnisheer'in Ölüm Perileri* ne sahnelenir ne de yayımlanır. Yazarın, ayrıca, iki radyo oyunu, bir de kısa filmi (*Six Shooter*) olup, film, 2005 yılında En İyi Kısa Film dalında Oskar ödülü kazanır.

Bu çalışmada yazarın sahnelenmiş ve yayımlanmış yapıtları irdelenir.

MARTIN MCDONAGH (1970 -)

McDonagh'nın anne ve babası İrlandalı olmasına rağmen (annesi Sligolu, babası Galwayli) kendisi Londra'da doğdu ve çocukluk yıllarını ve yaşamının büyük bir bölümünü Londra'da, İrlandalıların yoğun olarak yaşadığı Elephant and Castle bölgesinde bir apartman dairesinde yaşayarak geçirdi. Annesi temizlikçi, babası inşaat işçisi olarak çalışıyordu. Apartmandaki diğer ailelerin çoğu kendileri gibi İrlanda göçmeniydi. McDonagh her ne kadar İngiltere'de doğup büyümüş olsa da yaz tatillerini İrlanda'da (Sligo veya Connemara'da) geçiriyor, İrlandalı akrabalarından ve İrlanda yaşamından uzak kalmıyordu. Hatta bu tatillerden birinde Katolik Kilisesinde koroya bile katıldı ve İrlanda milliyetçiliği üzerine duygusal öyküler dinlemeye başladı. Anne ve babası Connemara'ya kesin dönüş yaptıklarında, McDonagh ve ağabeyi (senaryo yazarı John Michael McDonagh) Londra'da kaldılar. Connemara'ya yaz tatillerinde gidiyorlardı. 16 yaşındayken okulu bırakan McDonagh, zamanının çoğunu televizyon izleyerek ve sinemaya giderek geçirmeye başladı. Oyunlarında sıkça rastladığımız sinematografik etkilerin kaynağının bu yoğun film izleme dönemi olduğu söylenebilir.

Geleneksel İrlanda kimliğini ve bağımsızlık mücadelesini yüceltmediği için bazı eleştirmenlerce acımasızca eleştirilen ve İrlanda tiyatro geleneğinin dışında görülen McDonagh, kendini İrlandalı mı yoksa İngiliz olarak mı gördüğü sorusunu sevmediğini, kendini "İngiliz ile İrlandalı arasında bir yerde" hissettiğini ama herhangi bir politik, sosyal veya dini etiket veya akım altında tanımlanmak istemediğini söyler. Oyunlarının fazla irdelenmesinden hoşlanmayan McDonagh, "Tüm yapmak istediğim şey öykü anlatmak" diyerek aslında İrlanda yazın geleneğinin takipçisi olduğu iletisini verir (Lanters 2000: 221).

Fintan O'Toole'a göre, İngiltere'de yaşayan İrlanda diyasporası çocuğu olarak hep iki ülkesi oldu McDonagh'nın: Kendini ait hissettiği yer, doğal olarak yaşadığı ve bizzat deneyimlediği Londra ve sadece yaz tatillerinde deneyimlediği, ancak ailesinin anlattıklarıyla kafasında şekillendirdiği ve hayalinde yaşattığı anayurdu İrlanda (Chambers ve Jordan 2006: 387). Bir başka deyişle, Londra'da yaşayan ikinci nesil İrlandalı olan McDonagh 'anayurt' kavramına ailesinin ona sunduğu lenslerle baktı. Benedict Anderson'un ikinci kuşak göçmen kimlik inşası bağlamında ileri sürdüğü gibi bu lensler anayurt kavramını "idealize eden, seçerek alan, parçalayan veya çarpıtan" (Anderson 1994: 325) lenslerdir, gerçeği tam olarak yansıtmazlar ve ikinci, üçüncü kuşak göçmenler birinci kuşaktan bunu böyle devralırlar. McDonagh'nın çocukluk döneminde anayurt kavramı ve kimlik inşası da kaçınılmaz olarak bu yolu izler. Ancak, yirmili yaşlarını geride bırakmaya başladığında yaz tatillerini geçirmek üzere gittiği İrlanda'da o zamana kadar ayrımsayamadığı farklı bir gerçeklik keşfeder. Oyunlarını yazmaya başladığında ise McDonagh, 'hem orada hem burada ama ne orada ne de burada' diye tanımlanabilecek liminal bir mekanda, sıradan olanla sıra dışı

olanın, dışlanma ile yüceltilmenin, hüzün ile sevincin, şiddet ile acıma duygusunun sürekli birbirini şekillendirdiği o karmaşık mekanda yaşar. McDonagh'nın oyunlarına olumsuz yaklaşan bazı eleştirmenler onu, içinde yaşamadığı ve derinden tanımadığı bir bölgeyi, o bölge insanını ve kültürünü oyunlarına konu edindiği için eleştirirler. Profesör Anthony Roche, aynı Synge gibi, McDonagh'nın da bu bölgeyi ve bölge insanını tanımadan yörenin köylüsünü tek tipe indirgediğini ve şiddet yanlısı İrlanda köylüsü olarak sunduğunu ileri sürer. Bu konuda karşı fikri savunan Fintan O'Toole ise McDonagh'ya kendi çağdaşlarından farklı ve özgün bir ses kazandıran en önemli özelliğinin İrlanda ile arasındaki bu estetik mesafeden kaynaklandığını ve bu "göçmen bakışı", bu liminal kimliği sayesinde McDonagh'nın İrlanda kültürüne ait pek çok tabulu alanı oyunlarında özgürce ele alabildiğini savunur (Chambers ve Jordan 377). McDonagh'yı yakından tanımadığı bir mekanı ve insanlarını ele aldığı için eleştirenlere aynı durumun Synge için de geçerli olduğunu, Synge'in de İngiliz asıllı İrlandalı Protestan ve toprak sahibi bir aileden geldiğini, ana dilinin İrlanda dili olmadığını, Aran Adaları'na Yeats'in önerisi doğrultusunda salt oyun yazmak için gittiğini ve İrlanda'nın bağımsızlık mücadelesine farklı bir pencereden baktığını, ama bunların hepsinin onun nesnel gözlemciliğini engellemediğini hatırlatmamız gerekir.

MCDONAGH VE GELENEKSEL İRLANDA TİYATROSU

Tipik bir McDonagh oyunu hem kendinden önceki büyük İrlandalı, Amerikalı ve İngiliz ustaların yapıtlarının hem de grotesk unsurlar, hiciv, ironi ve parodi gibi geleneksel İrlanda tiyatrosunda çok kullanılan tekniklerin yirmi birinci yüzyılda

boy gösterdikleri bir tören alanı gibidir. McDonagh oyunlarında Synge başta olmak üzere W. B. Yeats, Augusta Gregory, Sean O'Casey, Brendan Behan, Harold Pinter, Edward Bond ve Joe Orton gibi İrlandalı ve İngiliz yazarların metinlerinden izler görülür. McDonagh, bu metinlerarasında özellikle geleneksel İrlanda tiyatrosunun başyapıtlarını ve bu yapıtlarda sıkça gördüğümüz hiciv, grotesk ve parodi öğelerini, kendi metinlerinde gerçeği deforme etme veya en azından sorgulama amacıyla kullanır.

Eleştirmenlerin çoğunun McDonagh'yı kendinden önceki bir İngiliz veya İrlandalı oyun yazarına benzetmesi önemli bir gerçeği ortaya koyar. McDonagh her iki gelenekten de beslenmektedir ve oyunlarında her iki geleneğin de iç içe geçtikleri gözlemlenir. Ancak, McDonagh tiyatrosunun konu, tema ve iletileri İrlanda'nın tarihsel geçmişiyle doğrudan ilintili değildir. Oyunlar İrlanda-İngiltere ilişkileri, din ve dil konusunda politik tartışmalara girmez. Teknik açıdan bakıldığında ise McDonagh tiyatrosu zaman zaman geleneksel motiflerle radikali aynı potada eriterek kendi özgün tarzını yaratsa da çoğu zaman İrlanda tiyatro geleneğinin tam içindedir. Örneğin, McDonagh oyunlarındaki trajikomik tür, yani gözyaşı ile kahkahanın karıştığı veya felaket ile hayatta kalmanın aynı anda yaşandığı, güzellik ve çirkinliğin iç içe geçtiği durumlar İrlanda tiyatro geleneğinin en belirgin özellikleri arasındadır.

A. Heath Diehl'e göre McDonagh'nın Londra'da yaşamasına rağmen oyunlarında mekan olarak İrlanda'yı seçmesi ve temalarında da daha önceki yazarlarla benzerlik göstermesi, onu İrlanda ulusalcı tiyatro geleneğine sokar. Örneğin, köy veya kasaba yaşantısından kesitler sunması onu Synge'e yaklaştırır. Ancak, McDonagh, Synge'den daha karamsardır. McDonagh'nın günlük yaşamın karanlık ve kasvetli yüzünü konu edinmesi onu

O'Casey'e yaklaştırır. Aile yapısındaki çürümeleri ele alan oyunları ise onu Brian Friel'e yaklaştırır (Diehl 2001: 103). McDonagh'yı farklı kılan, ancak eleştirmenleri rahatsız eden özelliği ise oyunlarında ya çok-kimlikli İrlandalı portreleri sunması ya da İrlanda kimliğinin çelişkili doğasını tüm çıplaklığıyla sergilemesi, bunu yaparken de İrlanda'nın politik veya toplumsal yaşamına ait tüm kirli çamaşırları ortaya dökmekten çekinmemesidir. *Irish Times* tiyatro eleştirmeni Eileen Battersby, McDonagh oyunlarını "Pinter'ın günümüzde yaşayan Synge ile buluştuğu noktadaki gerçeküstü varyasyonlar" olarak tanımlar (Lanters 212). Karen Vandevelde, **Leenane Üçlemesinde** McDonagh'nın "Synge, Beckett, O'Casey ve daha pek çoklarının" etkisini taşıdığını söyler (Vandevelde 293). Özellikle Synge'in kasaba yaşamını ve kasabalıları ele alan oyunlarının etkisinden, kasaba melodraması havasından ve gotik özelliklerden söz eder. McDonagh, Synge'in 1907'de sahnelenen *The Playboy of the Western World* (1907) adlı oyununu okuduğunu ve kasvetli havasından çok etkilendiğini söyler (Lanters 213). Gerçekten de McDonagh, Synge'in Batı İrlanda ortamına eklediği şiddet, kurallara ve tabulara karşı çıkma, töreleri sorgulama gibi temalarını oyunlarında kullanmıştır. Örneğin, *Connemara'da Bir Kafatası/A Skull in Connemara* (1997) adlı oyunda kafasına baltayla vurularak öldürülen bir adam oyunun ortasında kafasından kanlar akarak çıka gelir, ama yine aynı şekilde öldürülür. Bu fikir tam olarak Synge'in *Playboy of the Western World* adlı oyunundan alınmıştır.

Trinity College İngiliz Edebiyatı profesörü Nicholas Grene, McDonagh oyunlarını "sığ ve yapay" bulurken[1], Galway'de Northern University of Ireland profesörlerinden Kevin Barry, McDonagh'nın Synge'e benzemediğini, çünkü Synge'in karak-

---

1 Synge Yaz Okulu Seminerleri, Wiclow, 2007.

terlerine ve kullandıkları dile empati ile yaklaşma yeteneği olduğunu ama McDonagh'nın bu becerisinin olmadığını savunur (Dean 2002: 59). Ulusalcı çizgideki bazı İrlandalı eleştirmenler McDonagh'nın klişeleşmiş tek tip İrlanda karakterleri üzerinden bol para kazandığını, oysa gerçek İrlanda kimliğinin bu olmadığını, McDonagh oyunlarının İrlanda ulusal kimliğinin dünyada yanlış algılanmasına neden olduğunu ileri sürerler. Bu eleştirmenlere göre **Leenane Üçlemesi,** tam olarak gerçeği yansıtmaz, abartılarla doludur ve İrlanda'nın batısının otantik yönünün altını çizerken üstünü kapatır, içini boşaltır, salt yoksulluk ve cahilliğe, geri kalmışlığa dikkat çeker. Vic Merriman McDonagh'yı sert eleştirenler arasındadır ve Merriman'a göre, McDonagh'nın işte Batı İrlanda diye gösterdiği yer "nedensiz şiddetin, çalışmadan köşe dönme hırsının ve her türlü ahlaksızlığın hakim olduğu, ne kişilere, ne topluma, ne de ülkeye sadakat kavramının hiç yeşermediği, içinde sevgi, şefkat ve sorumluluk duyguları barındırmayan, her yönüyle geri kalmış, aydınlanmamış distopik bir mekandır" (Merriman 2004a: 253). Bu eleştiri, bir zamanlar Joseph Holloway'in Synge'in *Playboy* oyununu eleştirmesini anımsatır: "Yaşamın çöplüğünde gizlenmiş pisliği dışarı taşırmaya çalışan sağlıksız, iğrenç bir zihniyet" (Chambers ve Jordan 260). Vic Merriman da Holloway ile aynı düşünceleri McDonagh oyunları için belirterek bu oyunların izleyiciyi "yoksulluğa, geçmişe ve İrlandalılığa karşı olumsuz tavır almaya yöneltti̇ğini" savunur (253). McDonagh oyunlarında Merriman gibi ulusalcı çizgideki eleştirmenleri rahatsız eden noktalardan biri de geleneksel İrlanda tiyatrosunda görmeye alışkın olmadıkları kendi içlerinden ama 'aykırı' ve dışlanmış birilerinin olmasıdır. Geleneksel İrlanda tiyatrosundaki ana karakter ülkesine, dinsel inancına ve ulusal bağımsızlığına tehdit oluşturan dış güçlerle sava-

şır ve gerektiğinde kendini bu değerler uğruna feda etmekten çekinmez. Geleneksel İrlanda tiyatrosunda ana karakterin var oluş savaşımı aslında ülkenin var oluş savaşımını temsil eder. Tiyatronun misyonu da her zaman ülkenin bu savaşımını sahneye taşımak olmuştur. McDonagh ise geçmişin başyapıtlarında çok sık rastladığımız İrlanda kimliği etrafında oluşmuş bu efsaneleri ve kalıplaşmış örnekleri yıkarak çağın getirdiği bireysel ve toplumsal sorunların üstesinden gelmeye çalışan bir İrlanda sunar. Onun İrlandąlıları Amerikan toplumunun 'beyaz zenci' diye adlandırdığı, ulusal kimliği diğerleriyle aynı olduğu halde sosyo-ekonomik konumu nedeniyle toplum dışı kalan, yüksek ulusalcı hedeflerden yoksun olduğu için çoğunluğa dahil edilmeyen, ama birbirine zarar vermeye, birbirini öldürmeye hazır, şiddete eğilimli kişilerdir. Bu yüzden, ulusalcı eleştirmenlere göre McDonagh 'İrlanda Davası'na ihanet etmektedir.

McDonagh tiyatrosunu tek cümle ile özetlemek gerekirse J. M. Synge, Augusta Gregory ve Sean O'Casey'den gelen gerçekçilik, İrlanda ulusalcılığı, 'Öfkeli Genç Adamlar' tiyatro geleneği, yüzyıllarca İngiltere'nin sömürgesi olarak yaşanılan politik ve toplumsal travmaların doğurduğu postkolonyal ve postmodern deneyim ve son yirmi yılda İngiltere'de baskın akım haline gelen 'In-Yer-Face' tiyatrosu özellikleri ile şekillenen melez bir türdür. Bir McDonagh oyunu başladığında izleyici mekana ve dekora bakarak bugüne kadar gördüğü 'İrlanda köylü oyunlarından' birini izleyeceğini düşünür, ama çok geçmeden kendini kapkaranlık ve şiddet dolu, grotesk bir dünyanın içinde bulur, çünkü McDonagh, Abbey Tiyatrosunun ve kendinden önceki İrlandalı yazarların kullandığı mekanda insan doğasının en karanlık taraflarını, insandaki en hayvansı duygular olan şiddet,

hırs, açgözlülük ve inançsızlığı sergiler oyunlarında. Karen Vandevelde, McDonagh tiyatrosunu şöyle özetler:

> [McDonagh'nın] öykü anlatım tekniği, İrlanda tiyatrosunun ve kırsal yaşamının pek çok klişesini, çok yenilikçi bir tarzda, bir yandan tazelerken, bir yandan da altüst eder. Tarantino'dan esinlenerek oluşturulmuş grotesk tarz ile günümüz sabun-köpüğü dizilerinin melodramatik havasının iç içe geçmesi, onun oyunlarında alışılagelmişin dışında bambaşka bir karşılaşmaya neden olur: Zıt duyguların karşılaşması. Acımasızlıkla şefkat, sevgi ve nefret, hayaller ve depresyon aynı potada erir. McDonagh'nın gücü, bu ikilemlerin birbirine yaklaştırılmasında, yani aralarındaki sınır çizgisinin silikleştirilmesinde (...) yatar. (296)

MCDONAGH VE SYNGE

McDonagh oyunlarının dramatik yapısının daha kolay çözümlenebilmesi için J. M. Synge oyunlarıyla olan benzerliklerin kısaca gözden geçirilmesi yerinde olur. Synge'in McDonagh üzerindeki etkilerine kitap içinde yeri geldikçe tekrar değinilecektir. McDonagh'nın Synge'i kendisine model olarak almasında Synge'in toplumsal arka planının McDonagh'nın arka planına benzemesinin de rolü olabilir. John Millington Synge, her şeyden önce, İngiliz asıllı İrlandalı ve toprak sahibi Protestan bir ailenin oğlu olarak dikkat çeker. 16 yaşındayken ailesinin ısrarıyla başladığı din eğitimini reddederek tanrıtanımazlığını ilan eder. İrlanda dilini bilmez, halk kültürünü, özellikle de oyunlarına mekan olarak seçtiği Batı İrlanda köy yaşamını çok yakından tanımaz ve İrlanda'nın İngiltere'ye karşı verdiği bağımsızlık mücadelesinde taraf değildir, çünkü ailesi ve kendisi İngiltere yönetimin-

de kalınmasını savunan, yani İngiltere ile birleşmeyi savunan 'birleşmeciler' (*unionist*) tarafında yer alır. Synge, İrlanda'nın Batı kıyısındaki Aran Adalarına sonradan gitmiş ve 1898 ile 1902 yılları arasında her yılın büyük bir bölümünü Paris'de geçirirken Aran'da sadece her yıl altı hafta kalmıştır (Murray 68). Doğal olarak İrlanda'nın sorunlarına 'İngiliz asıllı Protestan İrlandalı' penceresinden bakmıştır. Synge'in içinde bulunduğu bu toplumsal konum kaçınılmaz olarak kendi içinde yaşadığı dil, din, ırk ve sınıf çatışmalarıyla örülüdür. İrlanda'nın kendi dilini (Gaelic) konuşan Katolik köylülerin yoksulluk içinde verdikleri yaşam mücadelesinin içinde yer almaz. Ancak, oyunlarında da gördüğümüz gibi, bu durum onun yöre halkını çok iyi gözlemleyip, yaşam tarzlarını benimsemesine, onlarla birlikte yaşayıp, kültürlerinin ana temalarını öğrenmesine engel değildir. Tersine, yöre halkıyla arasındaki bu mesafe, onun çevresindeki yaşama nesnel bir gözle bakmasına yardımcı olmuş ve ona nesnel bir bakış açısıyla toplumsal eleştiri yapabilme olanağı sağlamıştır. Bu yüzden yöre halkını oyunlarında oldukları gibi yansıtır. Yeats ve Augusta Gregory'nin yaptığı gibi onları idealize etmez.

McDonagh da İrlanda'da değil, Londra'da doğup büyüdüğü için İrlanda dilini bilmez, bağımsızlık mücadelesine karşı kıyıdan bakar, bu mücadelede taraf olmaktan kaçınır. O da Synge gibi sadece yaz tatillerinde birkaç haftalık İrlanda deneyimlerinden yola çıkarak Batı İrlanda'yı ve İrlanda kültürünü ele alan oyunlar yazar. Oyunlarında ne yörenin doğal güzelliğinden eser vardır ne de Yeats ve Augusta Gregory'nin oyunlarında görmeye alıştığımız sıcak, sevecen, hazır cevap, yardımsever İrlanda köylüsünden. Yani, Synge gibi McDonagh da yöre halkını idealize etmez. Ancak, salt bu yüzden ona İrlandalı kimliğini yanlış tanıttığı eleştirileri yöneltilmesi yersizdir, çünkü İrlanda'da doğup

büyümemesi ona belli bir bakış açısı ve özgürlük kazandırmış, çağdaşları gibi oyunlarına ulusalcı temalar veya iletiler sıkıştırma gereği hissetmemiştir.

Synge'in tüm oyunlarının dramatik yapısında ilk bakışta üç temel özellik göze çarpar. Bunlardan ilki *Playboy of the Western World*'de gördüğümüz gibi gerçekle kurmaca arasındaki ilişkidir (Lanters 214). Christy, babasını öldürdüğüne dair bir öykü uydurur ve kendisi de bu öyküye inanır, ama babası çıkıp gelince kurmaca açığa çıkar. Gerçekle kurmaca arasındaki ilişki McDonagh'nın hemen hemen tüm oyunlarında vardır ve oyunlar irdelenirken kitap içinde tekrar değinilecektir. İkinci özellik, ana karakterin özgürlüğe gidiş öyküsüdür ve yine *Playboy*'da karşımıza çıkan babayı öldürerek özgürleşme teması son derece çarpıcı bir Synge temasıdır. Ebeveynlerden birinin gerçekte veya sanal olarak evladı tarafından öldürülmesi teması McDonagh'nın *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi*, *Yalnız Batı* ve *Yastık Adam* adlı oyunlarında karşımıza çıkar. Synge oyunlarında ilk bakışta göze çarpan üçüncü özellik ise marjinal bir kimliği olan ana karakterin özgürlüğe gidiş yolunda yaşadığı süreç olur. A. Heath Diehl'in bu konudaki görüşlerini kısaca özetlersek, ana karakter önce kendi iç sesini keşfeder, sonra üzerinde baskı oluşturarak özgürlüğünü kısıtlayan koşullara baş kaldırır ve en sonunda eyleme geçerek bağımsızlığını ilan eder. Ana karakterin yaşamındaki monoton akışın karşı cinsten davetsiz konuk tarafından kırılması tipik bir Synge oyunu özelliğidir ve bu motif olay örgüsüne yeni bir ivme kazandırır. Davetsiz konuk ana karakterin içine gömdüğü, bastırdığı cinsel arzularının yüzeye çıkmasına neden olur. Oyunun sonunda davetsiz konuğun o yeri terk etmesi sahne üzerindeki dünyaya düzen getirir (Diehl 2001: 104). McDonagh, karşı cinsle karşılaşma sonucu gerçekleşen cin-

sel uyanış temasını *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi* ve *İnishmore'lu Yüzbaşı* adlı oyunlarında kullanır. Bu üç özelliğe dikkatle baktığımızda Synge oyunlarındaki ortak paydanın gerçek, kurmaca, özbenlik ve kimlik oluşturma (ulusal ve/veya cinsel) arasındaki çetrefilli ilişki olduğunu gözlemleriz. McDonagh da oyunlarında bu temaları sıkça kullanır. Ancak, bir Synge oyununda gerçek ile kurmaca arasındaki fark en sonunda ortaya çıkarken, bir McDonagh oyununda gerçek ile kurmaca arasındaki sınır kararır. Hangisinin nerede başlayıp nerede bittiği anlaşılamaz. Bu noktada McDonagh oyunlarının postmodern yapıları devrededir.

Yirminci yüzyılın başında ulusal bir tiyatro kurma projesinin hayata geçirilmeye başlandığı, bu yüzden ulusalcı, ataerkil ve gelenekselci söylemlerin baskın olduğu dönemde yazılmış olan Synge oyunlarının bugün bile izleyici veya okuyucuya en ilginç, yenilikçi, hatta devrimci görünen yanı, Synge'in sunduğu kadın tipleridir. Synge oyunlarında, bir yandan Batı İrlanda kırsalında köylü kadın olmanın, küçücük köy evlerinde sevgisiz evliliklere hapsolup kalmanın dramı işlenirken bir yandan da kadının toplumsal baskıya karşı direnişini, içinde bulunduğu durumdan kurtulmak için yaptığı cesur çıkışları görürüz. (*The Shadow of the Glen* (1903)/*Suya Vuran Gölge* oyunundaki Nora karakteri gibi). Dahası, Synge, geleneksel olana saldırmak için cinsiyet rollerini tersine çevirir. Onun oyunlarında kadınlar erkeksi, erkekler ise kadınsıdır (Kiberd 1996: 175-76). Kadınlar *Playboy* oyunundaki Pegeen veya Widow Quin gibi güçlü kuvvetli, tuttuğunu koparan ve oyunda da dile getirildiği gibi iki erkeğin bile hakkından gelebilecek tiplerdir. Duygularını dile getirmekten çekinmezler, kur yapmada erkekten daha hızlı davranırlar, cinsellik konusunda ilk eylem yine kadınlardan gelir.

Kadınlarla ilgili konular McDonagh'nın doğrudan ele aldığı konular değildir. Toplumsal baskılar altında ezilen kırsal kesim kadınının çıkmazını ve özgürlüğe kavuşma çabalarını sadece *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi* oyununda ele alır. Fakat McDonagh da Synge gibi toplumsal cinsiyet rollerini ters çevirerek erkeksi, şiddet yanlısı, elinde silahıyla attığını vuran kadın karakterler yaratır. Aynı Synge gibi McDonagh'nın da kadınları bu şekilde betimlemesi, onun İrlanda toplumunun yerleşik değerlerini ters yüz etme projesinin bir parçasıdır.

Synge ile McDonagh arasındaki en belirgin fark ise dili kullanmalarında yatar. Köylülerin kimliklerinde ve kullandıkları dilde (köylü ağzı) Synge, tam olarak, köklerini İrlanda folklorundan alan Katolik İrlanda köylüsü kimliğini yaratır (Diehl 107). Bu, İrlanda ulusal kimliğiyle örtüşür. McDonagh karakterleri ise Londra'nın kenar mahallelerinde yaşayan eğitimsiz gençlerin kullandığı İngilizce ile Batı İrlanda'nın kırsal kesiminde konuşulan İngilizce'nin karışımıyla oluşmuş kendilerine özgü bir dil kullanırlar. Bu da çağdaş İrlanda kimliğiyle örtüşür. McDonagh oyunlarında sunulan İrlanda kimliği kentleşme ve küreselleşme olguları altında parçalanma tehlikesiyle karşı karşıyadır, çünkü yeni İrlanda kültürü ve kimliği, başta Amerika olmak üzere İngiliz ve diğer yabancı kültürlerin etkisi altındadır.

MCDONAGH VE POSTMODERNİZM

Richard Kearney, *Transitions: Narratives in Modern Irish Culture* adlı kitabında İrlanda yazın geleneğindeki metinleri üç gruba ayırır: Konu olarak geçmişe, teknik olarak geleneksel motiflere eğilimli, bugün bile Abbey Tiyatro geleneğini sürdüren modernist metinler; yukarıda sözü edilen geçmişe ve geleneksel motiflere tamamen karşı olan radikal metinler; ve son olarak

da modern ile gelenekseli kolaj olarak sunarken her ikisinin de uç sınırlarına kadar giden ve bu şekilde kendine ikisi arasındaki liminal mekanda (eşikte) bir yer bulan postmodern metinler (Kearney 1988: 15). McDonagh oyunları rahatlıkla bu son grupta ele alınabilir, ancak bu tanıma eklenmesi gereken önemli nokta şudur: Postmodern metinler modern ile gelenekseli birlikte sunarken her ikisinin de sınırlayıcı, sınıflandırıcı ve mutlak belirleyici tutumuna karşı eleştirel bakarlar. Modernizmin tüm değerlerini sorgulayan postmodernizm, insanları tedirgin ve mutsuz eden her şeyi sorgulamaya iter, çünkü amaç, kişinin içinde bulunduğu kalıpları, önyargıları, yasakları yıkarak özgürlüğüne kavuşması ve kendine karşı dürüst olmasıdır (Doltaş 2003: 31, 38). McDonagh, İrlanda tiyatrosunun modernist metinlerindeki ulusalcı söylem geleneğine karşı çıkarken aynı tavır içindedir. McDonagh'ya göre modernist metinlerde ele alınan İrlanda'nın baskı altında geçen acı ama şanlı tarihsel geçmişi ve ulus olma çabaları kurmacadır. Aslında İrlanda ulusal kimliği diye bir şey hiç olmamıştır. Böyle bir kimlik, baskı altındaki insanlara kendi öz değerlerine inanmaları ve tek bayrak altında birleşmeleri için tiyatro ve diğer sanat dallarında yaratılmış, yapay bir kavramdır, gerçekte var olmamıştır. İrlanda kimliği, işgal edilmiş, sömürülmüş, gururu kırılmış, kimliği yok olmuş bir ülkenin yeniden inşa edilebilmesi için insanların ortak bir geçmişe, kültürel mirasa, gelenek ve inanç sistemine gereksinimleri olduğu düşüncesiyle kurgulanmıştır. Bu projenin yüzyılın başında çok işe yaradığı açıktır, ama McDonagh'nın oyunlarındaki iletiye bakarsak, artık İrlanda'nın geçmişin zincirlerinden kurtulma zamanı gelmiştir. İrlanda'nın kendine bakışındaki, kimliğini yansıtış tarzındaki ulusalcı kalıplar yıkılmalı, İrlanda kimliği geçmişin yükünden bağımsız hale getirilmelidir, çünkü geçen yüzyıla damgasını vu-

ran bu ulusalcı söylem aslında yapay bir kalıptır, kendi içinde bir politik güç oluşturup kendi çıkarlarına hizmet etmektedir.

Postmodernizm tüm varsayımlara, değer ve tanımlara kuşkuyla yaklaşarak özne ile diğer, gerçek ile kurmaca arasındaki farkı siler. Böylece bir yandan diğerleştirileni özgürleştirir ve saygın kılar, bir başka yandan 'tarihsel gerçek' diye sunulanın 'yaratılan gerçek' olduğunu ve bunun Batılı, beyaz, Hristiyan erkeklerce kurgulandığını ileri sürer (Doltaş 190). McDonagh oyunlarında da gerçek ile kurmaca arasındaki fark silinirken, özellikle *İnishmaan'ın Sakatı* (1996) adlı oyunda tarihsel İrlanda gerçeği olarak sunulan kavramın aslında Amerika'da köklenmiş İrlanda diyasporası tarafından yaratılmış olduğu çarpıcı biçimde gösterilir. *Yastık Adam* (2003) adlı oyunda ise yazar Katurian Katurian'ın yazdığı öyküler ve gerçek yaşam iç içe geçer.

Eleştirmenlerin çoğunun McDonagh'yı kendinden önceki bir İrlandalı, İngiliz veya David Mamet ve Sam Shepard gibi Amerikalı oyun yazarlarına benzetmesi önemli bir gerçeği ortaya koyar. McDonagh metinlerinde postmodern metinlerin özelliği olan metinlerarası ilişki gözlemlenir. Tam bu noktada McDonagh kendi postmodern tarzını yaratır. Tiyatronun en büyük ustalarının teknik ve tematik özelliklerini kendi özgün bakış açısı ve yaşadığı çağın duyarlılığıyla birleştirerek pastiş halinde sunar. Pastiş, değişik aktarma biçimlerinin aynı yapıtta birlikte kullanılmasıdır (Doltaş 27) ve postmodern metinlerin ayırd edici özellikleri arasında gelir. McDonagh, pastişi aynı metinde dramatik öğelerle sinematografik öğeleri birlikte kullanarak oluşturur. Örneğin, sinemada iki fotoğraf karesinin üst üste bindirilerek farklı bir anlam ürettiği 'bindirme' (*superimposition)* tekniğini oyunlarında sık kullanır. Kırsal kesimin evde koca bekleyen kızları, ABD'ye göç ve ABD'deki akrabaların İrlanda ziyaretine gelme-

leri gibi 1950'lere ait önemli toplumsal konular veya yaralar yine 1950'lerin Abbey dekoruyla, ancak 1990'lara ait Avustralya yapımı sabun-köpüğü televizyon dizileri veya seks ve şiddet içeren dizilerle üst üste bindirilerek postmodern pastiş formatı içinde sunulur. Her iki fotoğraf karesindeki olaylar gerçektir, ancak üst üste bindirildikleri zaman 'gerçek' kavramı sorgulanmış olur. McDonagh'nın tüm oyunlarında yapmak istediği de budur, yani gerçek diye bunca zaman sokaktaki İrlandalı'ya sunulanın aslında nasıl kaygan bir zeminde durduğunu göstermek.

Postmodernist kuramcı Jean Baudrillard'a göre bireyin gerek kimlik oluşturma sürecinde gerekse toplumla ilişkilerinde kitle iletişim teknolojisinin (televizyon programları, uydu yayınları, reklamlar vb.) rolü büyüktür. Kitle iletişim araçları sanal gerçeklik yaratarak, yani gerçek olmayan bir gerçek, bir *hipergerçek* yaratarak insanların kendi doğal çevrelerinden ve toplumsal gerçeklerinden koparak yabancılaşmalarına neden olmaktadır (Doltaş 25-26). McDonagh'nın oyunlarında da karakterler bir yandan Hollywood'dan diğer yandan televizyondan gelen imge bombardımanı altında sunulurlar. Karakterlerin günlük yaşamları ekrandan gelen pop kültür kahramanları tarafından işgal edilmiş durumdadır. Tüm oyunlarda Avustralya ve Amerikan dizilerine, Bugs Bunny'ye, *The Quiet Man* ve *Yıldız Savaşlarına, Hill Street Blues, Alias Smith ve Jones*'a ve bir dönemin Erovizyon Şarkı Yarışması Birincisi olan İrlandalı şarkıcı Dana'ya göndermeler vardır. Aslında tam bu noktada McDonagh oyunlarındaki postmodern bir özellikten daha bahsedebiliriz. Yüksek kültür ile pop kültürün birleşmesi özelliği. McDonagh İrlanda, İngiliz ve Amerikan tiyatrosunun başyapıtlarını alarak bunlara pop kültürün belli başlı ürünlerinden eklemeler yapar ve böylece yüksek kültür ile pop kültürü harmanlayarak kullanmış olur.

Geçmişte destanlarda, halk öykülerinde ve kahramanlık türkülerinde kimliğini arayan İrlandalı, yeni kimliğini popüler medya karakterlerinde arar. Bazı McDonagh karakterleri pop kültürün yarattığı bu sanal karakterler gibi olmaya özenir, onları taklit etmek isterler. Günlük tüketim malzemelerinde bile televizyon reklamlarında gördükleri markalara yönelirler. Jean Baudrillard'ın dediği gibi görüntü o kadar güçlüdür ki gerçeğin önüne geçer veya bir başka deyişle, gerçek, görüntünün silik bir yansıması durumunda kalır (Kearney 1994: 2). Ancak, görüntünün üstünlüğü McDonagh karakterlerinde duygusal derinlikten yoksunluğa yol açar. Bunu onların yaşadığı konuşma zorluğunda, duygu ve düşüncelerini ifade etmede dili etkili biçimde kullanamayışlarında gözlemleriz. Hepsi kısa, içinde hiç bağlaç olmayan cümleler kurarlar, sözcükleri doğru telaffuz edemezler, aynı sözcükleri sürekli tekrarlar ve sadece görüneni söylerler. **Leenane Üçlemesi**'nin tüm oyunlarında hiçbir karakter Rahip Welsh'in adını doğru söyleyemez. Hemen hemen bütün oyunlarda dile dayalı yanlış anlamalar ve anlaşılmalar vardır. Karakterlerin çoğu hem yaşamı hem de dili o kadar yüzeysel deneyimlerler ki, günlük yaşamlarında karşılaştıkları ufak tefek iletişimsel veya duygusal sorunları çözümleyemez, tecimsel olanla anlamlı olanı veya doğruyla yanlışı hem dil düzeyinde hem de yaşantısal düzlemde kolayca ayrımsayamazlar.

MCDONAGH VE 'IN-YER-FACE' TİYATROSU

Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today* adlı kitabında McDonagh'yı 1990'lı yıllarda İngiliz tiyatrosuna hakim olan 'In-Yer-Face' Tiyatrosu veya 'Yeni Şiddet Tiyatrosu'da denilen tür içinde ele alır. Diğer akademisyen ve tiyatro eleştirmen-

lerinin de hemfikir olduğu bu noktada McDonagh'nın teknik ve tematik açıdan etkilendiği bu akımdan bahsetmek yerinde olacaktır.

1950'lerin İngiltere'sinde John Osborne ve Arnold Wesker gibi sisteme saldırarak toplumsal yozlukları protesto eden 'Öfkeli Genç Adamlar'ı ve Antonin Artaud'nun 'Vahşet Tiyatrosu'nu 1960'ların İngiltere'sine uyarlayan Edward Bond gibi oyun yazarları bu türün doğmasına öncülük eden yazarlardır. Bu öncü yazarlar 1990'ların Sarah Kane, Mark Ravenhill, Antony Neilson ve Martin McDonagh gibi son derece kışkırtıcı, şiddet dolu, kanlı ve bol cesetli oyunlar yazan genç oyun yazarlarına esin kaynağı oldular ve Aleks Sierz'e göre, "zor durumdaki İngiliz tiyatrosunu kurtardılar (Sierz 2001: *xii)*. Kısaca 'suratına' olarak Türkçe'leştirebileceğimiz 'in-yer-face' terimini *New Oxford English Dictionary* (1998) "saldırgan veya kışkırtıcı, hiçe sayılması veya önlenmesi olanak dışı olan" diye tanımlar. En geniş tanımıyla izleyiciyi oturduğu yerde şoka sokan, mesajı alana kadar sarsan sansasyonel bir tiyatro tarzıdır (4). Bu türde yazılan oyunlar etik kuralları sorgular, tabuları yıkarak yasak olanı ortaya çıkarır ve izleyiciyi ayıp, korkunç, günah veya acı verici olduğu için yüzleşmekten kaçtığı veya hasıraltı ettiği her türlü gizli kalmış duygu, düşünce ve arzusuyla yüzleşmeye zorlar. Sierz'e göre bu türde yazılan oyunlar insanoğlunun yapabileceği her türlü kötülüğü izleyicinin gözlerinin veya düş gücünün önüne sererek öz denetiminin sınırlarını zorlar (6).

Elbette oyun yazarlarını 1990'lı yıllarda bu türe iten ulusal ve uluslararası şiddet olayları vardı. İngiltere'de, 1993'de 10 yaşında iki çocuğun bir bebeği kaçırarak öldürmesi ve güvenlik kamerasının kaydettiği bu korkunç görüntülerin medyaya yansıması; 1998'de Kuzey İrlanda'nın Omagh kentinde 29 kişinin

ölümüyle sonuçlanan bombalı terorist saldırı; dışarıda ise terörist saldırıların yanı sıra, 1995'de Bosna'da katledilen sekiz bin masum insan, Körfez Savaşı, Afganistan'ın işgali, işgal altındaki Filistin topraklarından tüm dünyaya yansıyan terör ve vahşet görüntüleri oldu.

Ancak, bu oyunların arkasındaki amaç, şiddetin salt terörizm, savaş ve suç alanlarıyla sınırlı kalmadığını, günlük yaşantımızda, özellikle aile içi ilişkilerde veya ikili ilişkilerde yaşanan, kanıksandığı için göze çarpmayan şiddeti gözler önüne sermektir. 'In-Yer-Face' oyunları kim olduğumuz, neyi nasıl düşündüğümüz veya algıladığımız ve bunun sonucunda günlük yaşantımızda şiddete ne kadar eğilimli olduğumuzla ilgili hoşumuza gitmeyeceği için bilincimizin bir kenarına ittiğimiz gerçekleri yüzeye çıkarıp yüzleşmemizi isterler. Bu yüzden de izleyiciyi oturduğu yerde sarsacak, şok edecek konu ve tekniklere gereksinim duyarlar. Bu oyunlardaki karakterler sahnede kaba saba küfürlü bir dil kullanır, şiddet dolu duygular arasında gidip gelirken rahatça küfür eder, tabulu alanlara girerek bunlardan olağan konularmış gibi söz eder, soyunur, seks veya mastürbasyon yapar, kusar, ırza geçer, sürekli birilerini aşağılar, ırkçı veya cinsiyet ayrımı yapan fıkralar anlatır, işkence yapar, adam öldürür veya çoğunlukla nedensiz yere şiddete başvururlar. Bu yüzden In-Yer-Face Tiyatro türünün ortak temaları arasında cinayet, işkence, tecavüz gibi şiddet içeren olaylar, pornografik cinsellik, cinsel tacize uğrayan çocuklar ve uyuşturucu bağımlılığı başı çeker. Bu güne kadar bu tip şiddet olaylarının kurbanı rolündeki kadınlar, 'In-Yer-Face' oyunlarında en az erkekler kadar şiddete eğilimlidir. Ancak, tüm oyunların ortak noktalarından biri de şiddeti yumuşatmak için komedi türünden faydalanılmasıdır. McDonagh'nın eleştirmenlerce sık sık benzetildiği İngiliz

çağdaşları Sarah Kane ve Mark Ravenhill de bu gelenek içinde yer alırlar, ancak hem Kane ve Ravenhill hem de türün diğer yazarları mekan olarak büyük kentleri seçerken McDonagh çoğunlukla İrlanda kırsalını seçer, çünkü ona göre şiddet büyük kent yaşamı ile sınırlı olmayıp daha geniş boyutlardadır, evrenseldir ve insanın olduğu her yerde kendini gösterebilir.

Bölüm II

LEENANE ÜÇLEMESİ

Leenane'nin Güzellik Kraliçesi (1996), ***Connemara'da Bir Kafatası*** (1997), ***Yalnız Batı*** (1997)

Düşlediğimiz İrlanda, maddi servete sadece doğru bir yaşamın temeli olarak değer veren, konforlu ama tutumlu bir yaşamla yetinen ve boş zamanlarını ruhani değerlerini geliştirmek için kullanan insanların yuvası olacaktır; köyleri sıcacık çiftlik evleriyle parlayan, mutfaklarda yapılan ocakbaşı sohbetlerinde aile büyüklerinden öğütler dinlenen, kasabaları endüstrinin sesiyle canlanan, çayırlarında sağlıklı çocukların koşup oynadığı, atletik gençlerin spor müsabakaları yaptığı, güzel genç kızların şen kahkahalar attığı bir yer. Kısacası, düşlediğimiz İrlanda, Tanrı'nın istediği gibi bir yaşam süren insanların yuvası olacaktır.

Eamon de Valera, "Düşlediğimiz İrlanda" (1943) konuşmasından bir bölüm

McDonagh, **Leenane Üçlemesi** olarak bilinen oyunlarında mekan olarak İrlanda'nın batısında, Galway eyaletinde, Connemara şehrine bağlı küçük bir kasaba olan Leenane'i kullanır. Her üç oyunda da dekor, klasik Abbey dekoru olarak da bilinen küçük bir kasaba evinin aynı zamanda yaşam odası işlevini de gö-

ren mutfağıdır. Odada temel gereksinimleri karşılamaya ancak yetecek üç beş parça eşya ve kap kacak türü şeyler vardır. Giriş duvarında asılı bir haç veya İsa figürü kesinlikle bulunur. Ancak, McDonagh'nın günümüze ait kasaba evleri geleneksel İrlanda kasaba evinden farklıdır. Bu evlerde yaşayan insanlar ve sürdürülen yaşamlar Eamonn de Valera'nın 1943'de düşlerini süsleyen İrlanda ve İrlandalı'dan çok farklıdır. De Valera'nın düşleri, İrlanda'nın bu bölgesinde hiç gerçekleşmemiş gibidir. Bu evler kalabalık ailelerin huzur ve mutlulukla sığındığı, kendilerini güvende hissettiği, mutfakları mis gibi yemek kokan, ocakbaşı sohbetlerinde aile büyüklerinden öğütler dinlenen, fakir ama sıcacık ve sevgi dolu yuvalar değil, aile fertlerinin birbirinden nefret ettiği, içinde ana-kız, baba-oğul veya kardeş kavgalarının şiddete dönüşerek cinayetle noktalandığı, mutfakları idrar kokan, mutfak aletlerinin işkence aracı olarak kullanıldığı, mutfak masalarında aşırı alkolün etkisiyle eğlence olarak mezarlarından çıkarılmış kafatasların kırıldığı, İsa heykelciklerinin sobada yakıldığı, kısacası, hiç bir değerin yaşamadığı çorak mekànlardır. Bu evlerde Tanrı'nın istediği gibi yaşam süren insanlara rastlayamayız. Bu dünyada şiddet o kadar sıradan, o kadar günlük yaşamın bir parçasıdır ki herkes tarafından normal karşılanır. Bu yüzden, McDonagh karakterleri kendilerini suçlu, ya da günahkar veya ahlaksız hissetmezler.

Dış mekan olarak ise Leenane yemyeşil ve romantik bir İrlanda kasabası olarak değil, sürekli yağmur yağan, karanlık, kasvetli, uygar dünyadan kopuk bir korku filmi mekanı gibi sunulur. **Üçleme**'ye her ne kadar adını vermiş olsa da orada yaşayanların çok da sevdiği bir yer değildir. Orada doğup büyümelerine rağmen kimse kendini oraya ait hissetmez, Leenane'i

yuvası olarak görmez. Tersine, başka bir yerde daha güzel bir yaşamı düşler ama çok azı bunu gerçekleştirebilir.

Leenane'in tarihsel açıdan önemli bir özelliği de yirminci yüzyılın başında ulusalcı söylemin merkez üssü olan Batı'nın tam kalbinde yer almasıdır. O dönemde kültürel kimlik inşası amacıyla başlatılan 'halka dönüş' akımının kurucuları, halkı Batı'ya giderek kendi dillerini ve kültürlerini yeniden keşfetmeye teşvik ettiler. Batı'daki doğanın el değmemişliği, doğal kaynakların tüketilmemiş olması, topraklarının bakir, halkının samimi ve doğal olmakla ünlü olması orada daha iyi bir yaşam olduğu inancı yaratmıştır. O günden bugüne İrlanda'nın batısı İrlanda kimliğinin en bilindik özelliklerinden olan ulusalcı dayanışmanın yanı sıra, yoksulluğa varacak kadar sade ama dürüst ve asil bir yaşam tarzı söylencesinin de merkezi olagelmiştir. Yani, Batı'ya mitolojik ve romantik bir kimlik yüklemesi yapılmıştır.

Ancak Synge, 'Vahşi Batı'yı bu romantik ve ulusalcı yaklaşımla ele almadığı, yani yöreyi ve insanlarını yeterince idealize etmediği için yadırganmış ve eleştirilmiştir. Synge, sahneye taşıdığı Aran Adalarındaki köylüleri İrlanda bağımsızlık savaşı içinde değil, doğum, ölüm, aşk ve zorlu doğa koşulları karşısında kendi varoluş savaşımlarını verirken betimlediği için ulusalcı hedeften sapmakla suçlanmıştır. Bazen bu eleştiri ve suçlamaların dozu öylesine kaçmıştır ki, Synge, İngiliz asıllı İrlandalı Protestan kimliğinin de göze batmasıyla halk düşmanı olarak bile gösterilmiştir. Oysa Synge'in yaptığı halk düşmanlığı değil, sadece halkı uyarmaktı. Cevat Çapan'ın ifadesiyle, "Synge yirminci yüzyılda insan hayatının gittikçe daha karmaşık bir nitelik kazandığını görüyor, sanayileşen toplumun getirdiği güvenliğe rağmen, duygu hayatını yoksullaştırdığına inanıyordu" (65). McDonagh da Synge'in açtığı yoldan giderek **Üçleme**'de Batı'yı,

Connemara bölgesini kullanır. Sömürgeciliğin en yoğun olarak yaşandığı dönemde İrlandalı yerli halkın boğaz tokluğuna çalıştırıldığı tarlalardan kaçıp sığınılan efsanevi Connemara bölgesini seçer. Ancak Leenane'nin de içinde yer aldığı Connemara'yı geçmişte onlarca insana kucak açarak bağrına basmış, geleneksel İrlanda'nın kalbi olarak değil, insan ilişkileri ve değerler açısından çürümekte olan yoz bir yer olarak ele alır. McDonagh, İngiliz emperyalizminden kurtulma yolunda verilen bağımsızlık savaşı sırasında fazlasıyla idealize edilen Batı İrlanda'nın içini boşaltarak tabuları yıkmakla kalmaz, günümüzün refah toplumu, zengin Kelt Kaplanı İrlanda'nın kültürel açıdan içinin boşaltılmışlığını da sergiler. McDonagh oyunlarında sahneye yansıyan günümüzün uluslararası, kültürlerarası, kozmopolit İrlanda kültürünü uğrunda ölünecek ülküler değil, Avustralya dizileri, Amerikan filmleri, Kimberly bisküvitleri, Tayto cipsleri doldurmaktadır. Örneğin, *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi* adlı oyunda Mag'in dünyası çorba, yulaf lapası ve süt tozuyla yapılan bir içecekle sınırlıdır ve bunu sürdürebilmek için kızına ihanet etmeye hazırdır. *Yalnız Batı*'da Valene'in heykelcikleri ve antika sobası kardeşinin yaşamından daha değerlidir.

Din ve Kilise açısından bakıldığında da 1990'lar İrlanda Katolik Kilisesinin gözden düşmeye ve dindar İrlanda halkının dine olan inançlarını yitirmeye başladığı yıllardır (Synge Yaz Okulu Seminerleri, 2007). Katolik Kilisesi 1990'larda rahiplerin seks skandallarıyla sarsılır. 1992'de Galway Başrahibi Eamon Casey'nin yıllardır bir oğlu olduğu gerçeği ortaya çıkar; 1994'de Dublin'de bir rahip eşcinsel sauna partisinde yaşamını yitirir; aynı yıl Rahip Brendan Smyth'in küçük oğlan çocuklarıyla cinsel ilişkiye girdiği skandalı patlar (Murphy 2006: 69-70). McDonagh'nın genç alkolik Rahip Welsh karakteri mimetik ger-

çeklikten kopuk bir karakter değildir. *Yalnız Batı*'da Coleman karakterinin dediği gibi İrlanda, Welsh'den daha kötü rahiplerle dolu, o hiç olmazsa "beş yaşındaki bebelerin ırzına geçmiyor" [1] (McDonagh 1998: 177).

Üçleme'ye olumlu ve ılımlı yaklaşan liberal eleştirmenlere göre **Üçleme**, otantik Batı'nın fotoğrafını göstermektedir, bu yüzden temsil edici yönü vardır, hatta İrlanda'nın şu anki toplumsal ve politik durumunun bir metaforudur. Jose Lanters, McDonagh oyunlarını genelde insan durumunun, özelde de İrlanda kimliğinin postmodernist ve postkolonyal değerlendirmesi olarak görür (220). Michael Billington tüm McDonagh karakterlerini kurban olarak görür – "tarihin, iklimin ve kırsal İrlanda'nın boğucu, mitik geçmişi ile Amerikan dizilerinin TV kanallarını kapladığı, küreselleşen ve bayağılaşan İrlanda arasındaki gerilimin kurbanları" (Billington 26). Karen Vandevelde de McDonagh karakterlerini "modernleşen İrlanda yaşamının kurbanları" olarak gören eleştirmenler arasındadır ve **Üçleme**'deki oyunları zenginleşen ve gelişen modern İrlanda'nın geride bıraktığı insan manzaralarına adanmış oyunlar olarak görür (Vandevelde 297). Özetlemek gerekirse, **Üçleme**'ye olumlu yaklaşan bu gruptaki eleştirmenler McDonagh'nın aslında hem 'İrlandalı' denince akla gelen klişelere saldırarak 'İrlandalı' olmayı dışarıda farklı algılatmaya çalıştığını, hem de küreselleşerek ulusal kimliğini yitirmek üzere olan İrlandalı'ya saldırarak içeridekileri de bilinçlendirmeyi hedeflediğini savunurlar. *The Sunday Times* eleştirmeni John Peter da bu görüşte olan eleştirmenler arasındadır ve geçmişte kolonileştirilen, sömürülen, yağmalanan, parçalanan, yozlaştırılan ve

[1] **Leenane Üçlemesi** içinde yer alan oyunlara ait tüm alıntılar aşağıda belirtilen kaynaktan yapılmıştır ve çeviri yazara aittir. Martin McDonagh, *The Beauty Queen of Leenane and Other Plays*. New York: Vintage Books, 1998.

kendini güvensiz hissetmesi için her şeyin yapıldığı ülkelerden biri olan İrlanda'nın günümüz tiyatro sahnesinde "Ulus olarak biz kimiz? Kimliğimiz var mı?" gibi sorulara yanıtlar bulmaya çalışan, bir tür "vicdan ve öz değerlendirme" oyunları üretmesinin doğal olduğunu ileri sürer. John Peter'a göre bu oyunlar:

> Suçluluk duymayacak ve kafasını sadece kendine takmayacak kadar kendini iyi tanıyan İrlanda'nın sesidir... **Üçleme'**de İrlanda'dan insan manzaraları görebilirsiniz, ama bunlar ne belli bir bölgeye ne de belli bir gruba aittir; aynıları birden fazla kıtada yaşanmıştır. Şimdi olgunluk zamanıdır.[2]

Üçleme'yi savunanlardan biri olan Nicholas Grene'e göre de yirminci yüzyıl İrlanda tiyatrosunda çok önemli olan mekan-kimlik ilişkisi geleneği, yani mekanın sürekli olarak var olan gerçeği yansıtması ve bunun da ötesine geçerek ulusu temsil etmesi sadece McDonagh tiyatrosunda değil, diğer İrlandalı çağdaş oyun yazarlarının oyunlarında da fazla kullanılmaz. (Grene 2003: 65). Aslında, küreselleşmenin tiyatro alanında da hızla etkisini gösterdiği günümüzde oyun yazarları da bundan etkilenmekte ve oyunlarında kültürel farklılıkların silikleştiği, her ülkeyi tanımlayabilecek mekanlara yer vermektedirler.

Üçleme'ye bu fikirler doğrultusunda yaklaşıldığında, yani ulusalcı değil, uluslararası ve küresel söylemle yaklaşıldığında şöyle bir sonuca varılabilir. **Üçleme'**de mikroskop altına konulan Leenane, günümüz İrlandasını birebir tanımlamak zorunda değildir. Bu yer, dünyanın herhangi başka bir köşesinde sistemini, kurumlarını oturtamamış, moderniteyi tam olarak yaşamadan postmoderniteyi yaşamaya başlayan bir ülkedeki çağdaş yaşamı

---

[2] John Peter, *Sunday Times* 20 Mayıs 2001.

ve bu ülke insanının hayaller, özlemler ve ümitsizlik arasında parçalanmışlığını tanımlıyor olabilir.

LEENANE'NİN GÜZELLİK KRALİÇESİ (1996)

İlk kez 1996'da Druid ve Royal Court ortak yapımı olarak Galway'de Town Hall Tiyatrosunda sahnelendiğinde McDonagh sadece yirmi beş yaşındaydı. *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi,* aynı yıl Royal Court Tiyatrosunda Üst Kata geçti. Oyun, 1996'da Londra'da tiyatro dünyasının en saygın ödüllerini kazandı. George Devine ödülü ve Evening Standard'ın "Ümit Veren Yeni Oyun Yazarı" ödülü bunlardan sadece ikisidir. 1998'de Broadway'de bir yılda 366 kez oynandıktan sonra, Amerikan Tiyatrosunun da en saygın ödüllerini topladı. Tüm oyuncuları bu oyundaki performanslarıyla ve yönetmen Garry Hynes, en iyi yönetmen olarak Tony Ödüllerine layık görüldüler. Böylece ilk kez bir kadın yönetmen Tony ödülü almış oluyordu. *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi,* bir ilk oyun olarak İngiltere, Avustralya ve ABD'deki eleştirmenlerin çoğundan yüksek not aldı ve McDonagh'ya uluslararası bir ün kazandırdı. Oyunun ilk gösteriminden sadece dört yıl sonra, yani 2000 yılına gelindiğinde oyun 28 dile çevrilmiş ve 39 ülkede sahnelenmişti. İstanbul Devlet Tiyatrosu da Sevgi Sanlı'nın çevirisi ve Cüneyt Çalışkur'un yönetmenliğinde ilk kez 2000 yılında sahnelediği oyunu 9 yıldır aralıksız oynamaktadır. Oyun, 2001 yılı Afife Jale Ödülleri arasında yılın en iyi yapımı, en iyi yönetmeni, en iyi kadın oyuncusu (Sumru Yavrucuk - Maureen rolüyle) ve yılın yardımcı rolde en başarılı kadın oyuncusu (Rüçhan Çalışkur - Mag rolüyle) ödüllerini almıştır.

Oyun 1989'da, İrlanda'nın batısında, Galway eyaletinde, Connemara şehrine bağlı, Leenane denen küçük bir kasabada geçer. Her bir sahnesinde parodi, pastiş ve hicvin dikkat çektiği

ve İrlanda tiyatro tarihinin Synge başta olmak üzere Brian Friel ve Tom Murphy gibi ustalarına alaycı göndermelerin yer aldığı *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi*, McDonagh'nın kadın karakterleri merkeze koyduğu tek oyunudur. Synge'in komik oyunu *Playboy of the Western World*'de karşımıza çıkan "babayı öldürme" ve bu yolla özgürleşerek gerçek bir erkek olma teması ters çevrilerek "anneyi öldürme" ve bu yolla özgürlüğe kavuşma teması etrafında sorunsallaştırılır. Oyunun başlığında sözü edilen güzellik kraliçesi Maureen, kırk yaşına gelmiş olmasına rağmen yaşlı annesi Mag'e bakmak zorunda olduğu için evden ayrılamayan ve Leenane'de yaşayan ama aslında bu küçük kasabada sıkışıp kalmaktan bunalmış bir kadındır. Oyundaki diğer karakterler gibi o da başka bir yerde başka bir yaşamın özlemi içindedir. Yetmiş yaşındaki Mag ile kırk yaşındaki Maureen'in ilişkisi farklı bir ana-kız ilişkisi olarak karşımıza çıkar. Mag, kızını kendine köle yapmış, yemek-içmek gibi kendi günlük ihtiyaçlarını sürekli kızına gördüren, onun mutluluğunu hiç gözetmeyen, hatta onu bırakıp gider korkusuyla kızının gönül ilişkilerine karışıp ilişkilerini bozan bencil, huysuz, kendinden başka kimseyi düşünmeyen yaşlı bir kadındır. Maureen'in dışında evden ve annelerinden kaçmak için evliliği seçmiş iki kızı daha vardır ve annelerini pek arayıp sordukları yoktur. Mag'in tüm bakımı ve sorumluluğu Maureen'in üzerindedir. Maureen hem birey olarak, hem kadın olarak yaşamda istediklerine ulaşamamış, duygusal ve cinsel açıdan kendini gerçekleştirememiş, kendi deyimiyle, hayatı boyunca "iki erkekle öpüşmekten öteye gidememiş" (McDonagh 1998: 22) ve bu duygusal ve cinsel doyumsuzluğunu şiddet içeren şaka veya tavırlarıyla dışa vuran birisidir. Maureen'in yaşamak istediği hayat elbette bu değildir. Özgürce yaşamak arzusuyla yanıp tutuşmakta ve kar-

şısına kim çıkarsa çıksın, bu hayattan ve annesinden kurtulmak için onunla evlenmeye hazır görünmektedir. Bu yüzden, oyun boyunca Maureen'den yayılan ve karşı cinsle buluşmayı bekleyen doyurulmamış dişil arzu sahnede kendine çıkış yolları arar ama bulamaz. Bu küçük kasabadaki küçücük eve hapsolur kalır. Maureen'in deneyimlediklerinde McDonagh, 1990'larda büyük bir sanayi hamlesi yaparak gelişen, küreselleşme yolunda dev adımlar atan Kelt Kaplanı postmodern İrlanda'da, kapitalist sermayenin nimetlerinden henüz tam olarak yararlanamayan Batı'nın kırsal kesiminde yaşayan kadının hiç gelişmeyen konumunu ve kadının buna isyanını hicivle sarmalanmış bir hüzünle ele alır.

Dekora baktığımızda, Synge oyunlarında görmeye alışkın olduğumuz geleneksel, sade ve basit eşyalarla döşeli bir ev görürüz. Ancak bu basit eşyalar oyun kişileriyle ilişkilendirildiğinde son derece derin anlamlar taşır ve okuyucu/izleyici tarafından çözümlenmeyi bekler. Dekoru oluşturan eşyalar, yine Synge oyunlarında olduğu gibi simgeseldir, yani eşya olmaktan öteye giderek oyunun temalarına ve karakterlerin alışkanlıklarına, yaşam tarzlarına ve kişiliklerine işaret ederler. Bu evin Synge'in köy oyunlarında görmeye alışkın olduğumuz evden farkı, eskiyle yeninin, yani geleneksel ile modernin birlikte yer almasıdır. Oyundaki bir sahne yönergesine bakalım: "*Bir torf kutusu... küçük ekran televizyon... elektrikli çaydanlık... bir haç... Robert Kennedy'nin çerçevelenmiş resmi... turistler için yapılmışa benzeyen iri desenli ve üzerinde bir yazı olan küçük mutfak havlusu*" (McDonagh 1998: 3). Bu dekor içinde yer alan eşyalar daha oyunun başında McDonagh'nın nasıl bir İrlanda göstereceğinin ipuçları olarak yorumlanabilir. Bu dekorda kullanılan nesnelerin her biri ya çok eski ve artık kaybolmak üzere (torf kutusu, duvar haçı) ya da İrlanda kasaba

yaşamına yeni girmiş şeylerdir (televizyon, elektrikli çaydanlık ve üzeri yazılı el havlusu). Bir kısmı izleyiciye kaybolmaya yüz tutmuş değerleri anımsatırken bir kısmı da Batı İrlanda kasaba yaşamında yerini almış yeni değerlerin altını çizerek yeni bir yaşam tarzının çoktan başlamış olduğunu gösterir. Bir tür bitkisel gübre olan torf ve duvara asılan haç İrlanda kırsalında her evin olmazsa olmazları arasındadır ve eski/geleneksel değerleri simgeler. ABD'nin İrlanda kökenli başkanı John Ford Kennedy'nin duvara asılı fotoğrafı yüzyıllarca ulusal gururu ayaklar altında ezilmiş bir ulusun gururunu, gurur duymaya olan özlemini simgelerken diğer yandan da geçmişte yaşanan büyük göçü çağrıştırarak eski bir olguyu anımsatır. Televizyon, elektrikli çaydanlık ve son dönemde bir hayli yabancı turist çeken Batı İrlanda'yı pazarlama amacıyla turistler için üretilmiş, üzerinde bir İrlanda atasözü yazılı olan küçük el havlusu ise İrlanda'nın her şeyi pazarlayıp tüketim malzemesi olarak sunmaya hazır yeni, modern ve kapitalist sisteme uyum sağlamış yüzünü ve metalaşmış değerlerini gösterir. McDonagh, geleneksel ile modern eşyaları birlikte kullanırken bunları temsil eden karakterler ve yaşam tarzları arasında bir uyum değil, bir çarpışma sergiler.

Dekorun önemli eşyalarından biri de Mag'in sürekli oturduğu, onunla özdeşleşen, oyunun finalinde ise Maureen'i üzerinde gördüğümüz sallanan koltuktur. Bazı eleştirmenlere göre bu sallanan koltuk, İrlanda'nın modernleşme deneyiminin simgesi gibidir; yani, sürekli hareket içinde olup hiç bir yere ulaşamayan, modernleştikçe kimliğini yitiren İrlanda'yı simgeler (Keohane ve Kuhling 2003: 132). Kuzinedeki ateşi canlandırmak için kullanılan demir çubuk ise dekorun en önemli nesnelerinden biridir ve oyunun sonunda işlevini yerine getirecektir.

Aleks Sierz'e göre, oyunda McDonagh'nın sunduğu İrlanda, postmodern bir ülkedir. Leenane'nin küreselleşen bir dünyadan abartıya kaçacak kadar soyutlanmış olması, modern toplumun parçalanmışlığı ve bu parçalanmışlığın toplumsal şiddet olaylarını tetiklemesi, insanların yaşamlarının kendi denetimlerinin dışında akması ve bunun insanlarda oluşturduğu cinnet durumu tematik açıdan postmodern anlatıların özellikleri arasına girerken, teknik açıdan da İrlanda tiyatro geleneğinde Dion Boucicault'dan beri var olan köy melodram türünün bir özelliğidir. Ancak, bu melodramatik motif tersine döndürüldüğünde postmodern anlatının özelliği haline gelir. Yani, bilge yaşlı kadın bakıma muhtaç zavallı birisi olarak sunulurken, evin evlenme yaşı geçmiş kızı bir tür psikopat olarak gösterilir ve oyunun sonunda, geleneksel melodramda olduğu gibi, genç kız yakışıklı prensle evlenip prensese dönüşmek yerine, nefret ettiği annesine dönüşür. Ayrıca, İrlanda'nın batı bölgelerinin dillere destan doğası sürekli yağan yağmurla karartılır. Köy ve aile yaşamının tüm güzellikleri nefret ve şiddetle bezenir. Bu postmodern ironi sadece eğlendirmek için değil, geçmişe özlemi eleştirmek içindir (Sierz 223-224).

Mag ile Maureen arasında boğucu, birbirine bağımlı, güvensizliğe dayanan, Maureen'in baskı altında olduğu açıkça gözlemlenebilen garip bir ilişki, oyunun daha ilk başında dikkat çeker. Ancak, Mag'in tüm baskılarına rağmen Maureen direnmekte, kendini bu baskıya teslim etmemekte, kendi koşulları içinde savunma yapmakta ve özgür kalabilme savaşı vermektedir. Bunun sonucunda bazı normal dışı veya şiddet içeren söz ve davranışlar geliştirmiştir. Örneğin, annesiyle yaptığı günlük sohbetlerde onu acımasızca iğneleyen espriler yapar, ancak Mc-

Donagh, şiddeti mizah içinde eriterek yumuşattığı için izleyiciyi veya okuyucuyu gülümseten diyaloglar olur bunlar.

MAUREEN: Bazen rüyamda seni görüyorum, çok güzel giyinmişsin, beyazlar içinde, kefeninde; bense baştan aşağı siyahlar giymişim, yukarıdan öylece sana bakıyorum; ve yanımda beni teselli eden bir erkek; traş losyonunun kokusu geliyor burnuma; elini belime dolamış, ve cenazeden sonra beni evine içki içmeye davet ediyor.

MAG: Ne cevap veriyorsun?

MAUREEN: Artık beni durduracak bir şey yok diyorum.

(ii, 23-24)

Margaret Llewellyn-Jones, *Contemporary Irish Drama and Cultural Identity* (2002) kitabında, Katoliklik ve ulusalcılığın şekillendirdiği İrlanda kültüründe ve tiyatrosunda birbiriyle zıt kutuplarda ele alınan üç kadın tipinden bahseder: Saflığın, iffetin, fedakarlığın ve anneliğin temsilcisi Bakire Meryem tipi; Bakire Meryem ile zıt kutupta yer alan, cinselliğinin farkında olan ve onu kullanan fahişe kadın Magdalalı Meryem (Maria Magdalena) tipi; son olarak, çoğu zaman İrlanda'yı temsil eden, yaşlı, yoksul anaerkil kadın tipi, yani İrlanda Ana (68). İrlanda tiyatro geleneğinde, özellikle erkek yazarların oyunlarında en sık görülen ve övülen kadın tipi kendini ulusu için savaşan erkeğine adamış sevgili, eş veya anne konumundaki Bakire Meryem veya yine özgürlük adına savaşan yaşlı ve yoksul İrlanda Ana'dır. Ancak, McDonagh, bugüne kadar İrlanda tiyatrosunda var olan bu iki tip kutsal kadın karakter geleneğinin altını oyarak İrlanda kültüründeki ve tiyatro geleneğindeki basmakalıp

kadın tiplemesine saldırır. Oyundaki "güzellik kraliçesi" Maureen, kırsal kesimin hiç evlenmemiş kızı olarak Bakire Meryem'e yakın olması gerekirken, evlilik dışı cinselliğe açık, cinselliğinin farkında ve onu kullanmak istediği için ironik olarak Magdalalı Meryem'e yakındır. Anne Mag'in kişiliğinde ise özverili İrlanda Ana modeli ters çevrilerek ele alınır. McDonagh, Mag karakterinde, kızı için fedakarlık etmek bir yana, sürekli onu kullanarak ve sömürerek yaşayan, kendisini bırakıp gitmesinden korktuğu için onun evlenip yuva kurmasını bile engelleyen anne tipiyle, gençlerin kendinden uzaklaşmasına tahammül edemeyen, kendisi için savaşacak genç bulamama korkusuyla yaşayan otoriter, anaerkil güç, İrlanda Ana'yı hicveder. Ulusalcı akıma bağlı eleştirmenlerin oyunu sert eleştirme nedenlerinden biri de İrlanda Ana'nın bu şekilde sunulmasıdır.

McDonagh'nın İrlanda tiyatrosunda, özellikle kendinden bir önceki kuşağa ait yazarların sıkça kullandığı bir temaya daha atıfta bulunduğunu gözlemleriz: Göç ve yurda geri dönüş teması. Pek çok İrlandalı ailede ABD'ye göç etmeyi planlayan veya geçmişte göç etmiş ve şu anda anayurda geri dönüşü veya tatil için anavatana ziyareti beklenen bir aile ferdi mutlaka vardır. Bir önceki kuşağın oyunlarında bu ferdin ABD deneyiminden sonra esneyen kimlik kavramının anayurtta yaşayanların tek kimlikli yaşam tarzını tehdit ettiğini gözlemleriz. Göç ve geri dönüş, McDonagh'nın oyunlarında asla ana tema olmamakla birlikte arka planda hep vardır, çünkü geleneksel, değişime kapalı, tek tip İrlandalı Katolik kimliği, McDonagh'nın saldırdığı, izleyiciye ironiyle gösterdiği alana girer. Aslında, Karen Vandevelde'nin de belirttiği gibi, oyunun merkezinde yer almasa da, karakterler bu konulara girmekten kaçsalar da bir şekilde göç, İngiltere ile ilişkiler, İrlanda kimliği ve din konuları oyunun arka planında

kendilerini sürekli hissettirirler. (Vandevelde 295). Örneğin, göç, kasabanın gençlerinden Ray'in düşlerini süsleyen bir olgudur. Maureen'in geçmişinde sakladığı, unutmaya çalıştığı bir deneyimdir göç. Bir zamanlar İngiltere'de yaşamış ama ruh sağlığını kaybettiği için orada bir kliniğe yatırılmıştır. Maureen, ona istediği özgürlüğü İngiltere değil, İrlanda sağladığı için geri döner. Ray'in ağabeyi ve Maureen için olası koca adayı Pato, İngiltere'de yaşamaktadır, göç olgusunu gerçekleştirmiştir ama İngiltere'de sürdürdüğü yaşamından hoşnut değildir. Özellikle Pato'da her iki ülkeye de ait olamama duygusu baskındır. Aynı anda hem burada hem orada yaşama isteği veya postkolonyal kuramcıların ne oraya ne buraya ait olabilme diye tanımladıkları her iki kültürün ve kimliğin eşiğinde, 'üçüncü mekanda' yaşama durumu (liminal kimlik) Pato'nun ve Maureen'in İngiltere deneyimlerinde kendini gösterir.

> PATO: Oradayken burada olmayı arzuluyorum, buradayken de ne orada ne de burada olmak istiyorum. (iii, 31)

Bu bağlamda, oyundaki diğer bir ana tema da İrlandalı oyun yazarlarının çok sevdiği, bir yerde köklenmeye, kök salmaya özlem temasıdır (Diehl 108). Ancak, McDonagh karakterlerinin aynı Brian Friel ve Tom Murphy karakterlerinde olduğu gibi geçmişten getirdikleri sorunları ve takıntıları olduğu için kendileri ve içinde bulundukları koşullarla uzlaşıp aile kurma ve kök salma konusunda eyleme geçemediklerini görürüz. Friel ve Murphy karakterleri geçmişle uzlaşıp mutlu bir geleceğe kucak açtıkları halde çoğu McDonagh karakteri gibi Pato ve Maureen geçmişin yükünden sıyrılıp geleceği kucaklayamazlar. Bu noktada McDonagh'nın, İrlanda kültürünü geçmişe takılıp kal-

makla, geçmişte yaşanan politik ve toplumsal sorunları bireysel düzlemde aşamamakla suçladığı söylenebilir.

Bir gün Maureen hayatının fırsatını yakalar. Pato onu evine partiye çağırır. Aslında ABD'de yaşayan ama tatil için İrlanda'ya gelmiş amcası ve kuzenleri için veda partisidir bu. O gece partiden sonra Pato ve Maureen yakınlaşırlar. Pato, gece geç vakit onu eve getirdiğinde geceyi orada Maureen ile geçirir. Ertesi sabah Maureen yarı çıplak ve yaşadığı ateşli aşk gecesinden çok memnunmuş gibi görünerek evin içinde Mag'e gösteri turları atar. (Daha sonra Pato'nun Maureen'e yazdığı mektuptan anladığımıza göre Pato o gece çok sarhoştur ve Maureen'in beklediği ateşli sevişme gerçekleşemeden sızmıştır). Birkaç gün sonra, İngiltere'de işçi olarak çalışan Pato İngiltere'ye dönünce Maureen ile daha ciddi ve derin bir ilişkiye karar verir; ona bir mektup yazar ve amcasının kendisine ABD'de yaptığı iş teklifini kabul edeceğini söyleyerek Maureen'den onunla birlikte gelmesini ister. Mektupta annesini de bir huzur evine yatırabileceklerini söyler. Ancak, mektubu postaya vermek yerine kardeşi Ray'e verir ve Maureen'e elden vermesini ister. Ray, Maureen evde yokken gider, bekler ama Maureen gecikince mektubu Mag'e vererek oradan ayrılır. Mag mektubu okur ve yakar. Daha önce partiye davet mektubunu da Maureen'den önce ele geçirmiş, okuduktan sonra yakmıştır. Ancak Maureen bunu anladığı için partiye yine de gitmiştir. Pato, Maureen'den haber alamayınca teklifi geri çevirdiğini düşünerek Amerika'ya tek başına gitmeye karar verir.

Aradan zaman geçer. Maureen, Pato'dan boşuna haber bekler ama beklediği haber bir türlü gelmez. Ancak, bir gün Mag mektupla ilgili olarak ağzından bir şeyler kaçırır. Maureen durumdan şüphelenince Mag'e işkence yaparak ona gerçeği söyletir. Maureen'in annesinin elini kızgın yağa batırarak ona sadist-

çe işkence ettiği ve Mag'in acıyla yerde kıvrandığı bu sahneler şiddetin doruğa ulaştığı 'in-yer-face' tiyatrosu etkileri taşıyan sahnelerdir. Maureen, ayine hazırlanır gibi, yavaş hareketlerle tavayı ocağın üzerine koyar, gazı en yüksek konumuna getirir, yarım şişe yağı tavanın içine koyar, lastik eldivenleri giyer, yağın kızmasını beklerken Mag'i, karnının üzerine ayağıyla bastırarak sallanan koltukta hareketsiz tutar, sonra çığlıkları bastırmak için gidip radyonun sesini iyice açar, tavayı ocaktan alır, gazı kapatır. İşkencenin psikolojik etkisini arttırmak için özellikle ağırdan alarak kızgın yağ dolu tavayı Mag'in zaten daha önceden de yakmış olduğu eline yavaş yavaş döker. Mag'in çığlıkları ve yakma eyleminin ikinciye tekrarlanması gerek okuyucu gerekse izleyicinin zor dayandığı şiddet sahneleridir. Ancak, Maureen son derece soğukkanlıdır. 'İş' bitince fazla elektrik gitmesin diye radyoyu kapatır. Öğrenmek istediğini öğrenmiştir artık. Pato'nun kasabadaki son gecesinde vereceği veda partisini kaçırmamak için yerde acıyla kıvranan Mag'in üzerinden atlayıp acele hazırlanır ve evden çıkar. Bu denli acımasızlık Maureen'in annesine olan nefretini mi gösterir yoksa Maureen'in ruh sağlığını kaybetmeye başlamasını mı? Bunu izleyici/okuyucu oyunun bu noktasında henüz bilemez ve McDonagh'nın anlatım tekniği beklenmedik dönüşler, kırılma noktaları ve gerçekle düş arasındaki sınırın karardığı sahnelerle dolu olduğu için oyunun sonunda da tam olarak bilemeyecektir. Tam bu noktada belirtmek gerekir ki belirsizlik, oyunun en belirgin özelliğidir. Olayların muğlaklığı izleyicinin kafasında pek çok soru ve soru işareti oluşturur. Sekizinci Sahne, gerçekle hayalin iç içe geçtiği, ya da daha doğrusu, Maureen'in gerçekle bağının kopup hayal alemine sürüklendiği sahnedir, ama izleyici henüz bunu bilmediği için Maureen'in bu uzun replikte söylediklerini gerçekmiş gibi dinler. Maureen, o

gece Pato'yu gitmeden önce istasyonda yakaladığını, onunla konuştuklarını, Pato'nun teklifini yinelediğini, kendisinin de kabul ettiğini, annesini bakımevine veya kız kardeşlerinden birinin yanına gönderir göndermez Amerika'ya Pato'nun yanına gideceğini anlatır izleyiciye. Maureen o gece gerçekten Pato'ya istasyonda son anda yetişebilmiş ve Amerika'da yeni bir hayata başlama kararı alabilmişler ve "filmlerdeki gibi öpüşmüşler" midir, yoksa olay, oyunun sonunda Ray'in anlattığı gibi mi olmuştur? Yani Pato trenle değil, taksi ile gitmiş, Maureen ile görüşememişler ve Pato, ABD'de yaşayan amcasının kızı Dolores ile nişanlanmıştır. Burada, gerçek ile kurmaca arasındaki sınır belli bir süre için karartılarak gerçeğin sorgulanması sağlanır.

Bu arada, sahne yönergesi sanki film kamerası gibi yakın çekim tarama yaparak okuyucunun dikkatini iki noktaya çeker: Sallanan koltuğunda hareketsiz oturan Mag, ve elinde kuzinedeki ateşi karıştırmak için kullandıkları demir çubukla ayakta dikilen Maureen. Maureen'in biraz önce yaptığı uzun konuşmasının sonunda Mag'in cansız bedeni sallanan koltuktan yere düşer. Sahne yönergesine göre, "*Kafasının yan tarafından sicim gibi kan sızmaktadır*" (72). İzleyici/okuyucu, elinde suç aleti demir çubukla dikilen Maureen'in Mag'i öldürdüğünü anlar. McDonagh oyunlarında cinsellik ve şiddet temalarını araştıran Maria Kurdi'ye göre, bu sahneyle, oyun boyunca fallik imge olarak öylece bir köşede duran demir çubuk, görevini tamamlamış ve artık sahneyi terk etmeye hazırdır (109).

Oyunun son sahnesi açıldığında Mag'in cenazesi henüz kaldırılmış ve Maureen gidiş hazırlıkları içinde bavul toplamaktadır. Ray, taziyet sunmak üzere onu evinde ziyaret eder. Maureen'in Pato ile yaşadığı kısa ilişkiden habersiz olan Ray, havadan sudan konuşurlarken aniden Pato'nun Amerika'da,

kuzenlerinden biriyle nişanlandığını söyleyiverir. Maureen buz keser, ne söyleyeceğini bilemez, şoka girer ve oracığa çöker.

> MAUREEN: Kardeşine yazacak mısın? (...) Ona 'Leenane' nin güzellik kraliçesi sana merhaba diyor' de. Evet, bu kadar......Hayır! *Hoşça kal.* Hoşçakal diyor de. 'Leenane'nin güzellik kraliçesi *Hoşçakal* diyor'. (*ix*, 83)

Oyunun finalinde Maureen'i Mag'in yerini almış, daha doğrusu, ona dönüşmüş olarak Mag'in sallanan koltuğunda otururken görürüz. Ray'e, "Radyoyu açar mısın Pato?" diyerek iki kardeşin isimlerini karıştırması onu tam olarak Mag yapar, çünkü Mag oyun boyunca iki kardeşin isimlerini hep birbirine karıştırmıştır. Sonra kalkar, hazırladığı valizi yavaşça okşar, onu alır ve evden çıkar. Radyoyu açık bırakır. O sırada radyoda müzik programında Maureen'in kız kardeşlerinin Mag'in yetmiş birinci doğum günü için ona şarkı gönderdiklerini duyarız. Yani Maureen, Mag'in öldüğünü onlara henüz söylememiştir.

***Leenane'nin Güzellik Kraliçesi,* The Royal Court Theatre, 1996. (Yönetmen: Garry Hynes)**



Anna Manahan (Mag)



Peter Gowen (Pato)
Kate Burton (Maureen)

***Leenane'nin Güzellik Kraliçesi,* İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2000. (Yönetmen: Cüneyt Çalışkur)**



Sumru Yavrucuk (Maureen)
Rüçhan Çalışkur (Mag)



Sumru Yavrucuk ve Hakkı Ergök (Pato)

McDonagh, bir röportajda her ne kadar oyunu sekiz günde yazdığını söylese de oyunun ne kadar iyi kurulduğunu, aynı Synge'in oyunlarında olduğu gibi sahnede kullanılan her nesnenin bir işlevi olduğunu, bir amaca hizmet ettiğini görürüz. Oyun boyunca karşımızda duran, Ray'in çok istediği ama Maureen'in vermeyi reddettiği demir çubuk en sonunda suç aleti kimliğiyle yine orada karşımızdadır. Aynı şekilde, sahnede hiç görmediğimiz ama konuşmalardan anladığımız kadarıyla var olduklarını bildiğimiz diğer iki kız kardeş oyunun sonunda, büyük bir ironiyle radyoda karşımıza çıkarlar. Bu sahnede ironiyi güçlendiren olay, hem kız kardeşlerin annelerinin doğum günü için istedikleri şarkının adı (*The Spinning Wheel/ Çıkrık*), hem de şarkının Mag'in ölümünden sonra yayınlanmasıdır. Aslında Maureen çoktan annesine dönüşmüştür, yani mesaj yine ironik olarak alıcısına ulaşmıştır. Şarkının adı ironiktir, çünkü bize Yunan Mitolojisinde çıkrıkla yün eğiren ve kimin ne kadar yaşayacağına karar veren Kader Tanrıçalarını anımsatır. Ayrıca yine Yunan Mitolojisinde yün eğirmesiyle ünlü ama sonradan Tanrıça Atena tarafından cezalandırılarak örümceğe dönüştürülen Arakne'yi de anımsatır. Maureen'in Mag'e dönüşmesi, Arakne'nin örümceğe dönüşmesini çağrıştırır. Ayrıca, Maureen kaçmayı çok istediği bu mekandan kaçamamış ve dişil arzu kendine bir nesne bulamamıştır. Çıkrığın dairesel hareketi ironik olarak Maureen'in koşullarında yaşayan tüm kadınların içinde bulunduğu kısır döngüye de işaret eder. Özgürlüğüne kavuşmak için annesini öldürmüştür ama izleyicinin asla bilemeyeceği nokta, özgür olduğunun farkında olacak kadar akli dengesinin yerinde olup olmadığıdır. Finalde, izleyici karamsarlık, çaresizlik ve ümitsizlik duyguları içinde düşünmeye terk edilir.

Oyun, Birinci Perdenin sonuna kadar gerçekçi bir oyun olarak akar ve izleyicinin/okuyucunun gerçekçi bir oyunla ilgili

tüm beklentilerini karşılar. Karakterlerin, mekanın ve ana çatışmanın tanıtıldığı klasik bir açılış sahnesi, çatışmanın tırmandığı gelişme bölümü, bu bölümde gerilimi arttırmak için başvurulan bazı beklenmedik dönüşler veya kırılmalar ve kolayca kavranan tek bir olay örgüsü. Ancak, oyunun ikinci yarısı, gerçekçi okumaya ciddi sorunlar getirir. Örneğin, Maureen'in suçlu olduğu halde polis sorgusunda aklanması ve bu işten suçsuzmuş gibi sıyrılması gerçekçi okumanın temel özelliklerinden biri olan şiirsel adalet veya evrensel doğrulara sadakat kavramlarına terstir. Ayrıca, insan deneyiminden yola çıkarak, mimetik olarak bu deneyimin içindeki 'gerçeği' bulup ortaya çıkartmayı hedefleyen gerçekçi okuma, Maureen'in davranışlarının arkasındaki psikolojik motifleri saptamakta ve açığa çıkartmakta başarısızlığa uğrar.

Patrick Lonergan'a göre **Üçleme'**deki her bir oyun İrlanda halkının yaşamında önemli bir yer tutan ve geleneksel İrlanda kimliğinin önemli bileşenleri sayılan aile, hukuk ve din gibi kurumlarla ilgilidir (Lonergan 2004: 637). *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi*, İrlanda toplumunun 'kutsal aile' kavramına saldırır. Aile, fertlerine sevgi, dayanışma ve huzur sunan bir kurum olarak değil, fertlerin huzur ve mutluluğunu, hatta yaşamını tehdit eden bir tür savaş alanı olarak ele alınır. İstatistiksel verilere göre, İrlanda'da 1990'ların, aile kurumu açısından, aile içi şiddet olaylarının ve boşanma oranının arttığı yıllar olduğu gerçeği göz önünde bulundurulursa, McDonagh'nın bu konuda çağdaş İrlanda'nın toplumsal yapısına ayna tuttuğu söylenebilir.

McDonagh, Batı İrlanda kırsalında yaşayan bir grup insanın günlük yaşamından bir kesit sunarken, yani bu insanların sorunlarına, özlemlerine ve yaşamdaki hedeflerine ayna tutarken, izleyiciye İrlanda'nın şu anki çok parçalı kültürel kimliğini de sergiler. Amacı, çoktan bitmiş bir davanın gölgesinde yaşayan, hala

kahramanlık öyküleri dinleyerek ve yeni nesillere de dinleterek gözlerini çağdaş İrlanda'nın yeni sorunlarından olan bireysel özgürlük, bireysel doyum ve mutluluk kavramlarına kapatan, İrlanda ve dünyaya bakışları çağın dışında kalmış ulusalcı kesimi ve onların değerlerini aileyi merkeze koyarak eleştirmektir. Bunu yaparken tematik açıdan ulusal bağımsızlık söylencesini ve geleneksel İrlandalı kimliğinin temel öğelerini cesurca yağmalar; teknik olarak da İrlanda tiyatro geleneğinin belli başlı öğelerini bazen aynen, bazen bozarak veya tersine döndürerek kullanır.

CONNEMARA'DA BiR KAFATASI (1997)

İlk kez 1997'de Garry Hynes yönetiminde Druid ve Kraliyet Tiyatrosu ortak yapımı olarak Galway'de, Town Hall Tiyatrosunda seyirciyle buluştu. Bir ay sonra Kraliyet Tiyatrosu'na geçti.

Oyun, yine Galway eyaletinde, Connemara şehri yakınlarında kırsal kesimde tek odalı kulübemsi bir evde geçer. Oyunun adının Samuel Beckett'in *Godo'yu Beklerken* oyununda Lucky karakterinin bir konuşmasında geçen bir cümlecik olması, McDonagh'nın bu oyunda da İrlanda tiyatrosunun başyapıtlarıyla metinlerarası ilişkiye gireceği konusunda bize ipucu vermektedir. Başlıkta karşılaştığımız Beckett başyapıtından sonra karşımıza yine bir Synge başyapıtı çıkar. Synge'in Batı'ya yüklediği kasvetli hava, şiddet, yasa ve kural tanımazlık motifleri McDonagh'ya bu oyun için ilham vermiştir. Oyun, karısını öldürüp kaza süsü verdiği söylenen ama delil yetersizliği nedeniyle serbest kalan bir adamla, yıllar sonra bu cinayeti ortaya çıkartmak için yasa dışı yollara başvuran bir yasa adamının çatışması üzerine kuruludur. Oyundaki karakterlerden birinin kafasına vurularak öldürüldüğü halde kafasından kanlar akarak sahnede yeniden belirmesi eleştirmenlerin çoğuna göre Synge'in

The Playboy of the Western World (1907) adlı oyunundan esinlenilerek yaratılmış bir sahnedir ve Synge'in oyunundaki Christy Mahon'un kafasına vurarak öldürdüğü babasının sahneye geri dönmesi olayının parodisi gibidir.

Connemara'da Bir Kafatası, İrlanda'nın son yirmi yılda gerçekleştirdiği hızlı ekonomik ve sosyal gelişmenin toplum psikolojisi üzerindeki olumsuz etkilerini ele alır. Druid Tiyatrosu Genel Yönetmeni ve oyunu sahneye koyan Garry Hynes, McDonagh oyunlarını sahneye koyuş nedeninin de tam bu noktada yattığını söyler. Hynes'a göre ekonomik gelişmenin olumlu tarafı, insanların geçmişle olan sımsıkı bağlarını gevşetmesi ve onları kendilerine ve geçmişe eleştirel bir gözle bakmasını sağlaması oldu (Synge Yaz Okulu Seminerleri, 2007). Bu tarafsız bakış açısı İrlanda toplumunda bir yandan bazı çatlaklara neden olurken, bir yandan da geçmişin gerçekleri konusundaki cehalete ve geçmişe körü körüne bağlılığa bir son verdi. Ekonomik gelişmenin olumsuz etkileri ise 'Kelt Kaplanı' imgesinin yarattığı hızlı değişimin geleneksel yapıdaki İrlanda toplumuna önceden hiç bilmedikleri baskılar getirmesiydi. Son dönemdeki istatistikler intihar olaylarının ve depresyondan şikayetçi olanların sayısal tırmanışına dikkat çekerken, sosyologlar kentlere olan göç akışının kırsal kesimdeki toplumsal yapıyı bozduğuna dikkat çekmektedirler. McDonagh'nın yapmak istediği işte tam burada başlar. İrlanda toplumu böyle bir değişim yaşarken kırsal kesimde, özellikle yirminci yüzyılın başında idealize edilen, kutsallaştırılan Batı İrlanda bölgesinde neler olup bitmektedir? Ancak, McDonagh bunu yaparken insan doğasını o kadar başarılı yansıtır ki, oyunlar İrlanda gerçeğiyle sınırlı kalmaz, evrensel gerçekleri sunma boyutunu yakalar.

Oyun açıldığında ev sahibi Mick (50 yaşlarında), komşusu Maryjohnny (70 yaşlarında) ile tam bir Beckett atmosferinde ve

Beckett diyaloğu içinde sohbet ederlerken tanıtılırlar. Konuşurlar ama dili iletişim kurmak için kullanmazlar; hatta dil, sanki iletişimde bir engel oluşturur. Ayrıca, her ikisi de zaman kavramını kaybetmiş gibidirler. Bu sahneye hakim duygu, yaklaşmakta olan bir son ve bunun neden olduğu karamsarlık duygusudur.

MARY: Mick.

MICK: Maryjohnny.

MARY: Soğuk.

MİCK: Sanırım soğuk.

MARY: Soğuk, evet. Hava dönüyor.

MICK: Dönüyor mu?

MARY: Artık dönüyor, Mick. Yaz bitiyor.

MICK: Henüz bitmiyor, yoksa bitiyor mu?

MARY: Yaz bitiyor, Mick.

MICK: Hangi aydayız şimdi?

MARY: Eylülde miyiz?

MICK (düşünür): Öyle, biliyor musun?

MARY: Yaz bitiyor.

MICK: Ne yazdı ama.

MARY: Ne yazdı ama. Yaz olmadı.

MICK. Otursana oraya Mary.

MARY (*oturur*): Yağmur yağdı, yağdı, yağdı, yağdı, yağdı. Şimdi de soğuk. Ve şimdi karanlık da erken basıyor. Birkaç hafta içinde yapraklar sararacak ve bu da her şeyin sonu olacak işte.

MICK: Eylülde olduğumuzun farkında bile değildim ama şimdi anlıyorum. (i, 87-88)

Bu sohbet sırasında, yedi yıl önce Mick'in karısı Oona'nın Mick'in kullandığı arabada trafik kazasında öldüğünü ve Mick'in bu ölümden sorumlu tutulduğunu ve üzerinden zaman geçmesine rağmen kasaba halkının olayı unutmadığını ve Mick aleyhine konuştuklarını öğreniriz. (Aslında Mick, kazadan sonra cinayetle suçlanmış, dava edilmiş, kanıt yetersizliğinden serbest bırakılmıştır). Mick'in anlattığına göre, kendisinin içkili olduğu bir gece, yanında karısı da varken arabayla duvara çarparlar ve karısının emniyet kemeri bağlı olmadığı için ölür. Kasaba halkı ise, Mick'in karısını önce öldürüp, sonra araba kazası süsü verdiğini iddia eder.

Mick'in grotesk bir mesleği vardır. Görevi, yardımcısı Mairtin (19-20 yaşlarında) ile birlikte kasaba mezarlığındaki 7 yılını doldurmuş mezarları açarak iskeletleri torbalara koyup topluca başka yerlere götürerek imha etmektir. Bu görevin Mick'e Rahip Welsh tarafından verilmesi ayrıca şaşırtıcıdır, çünkü ölüm, cenaze törenleri ve ölüye saygı herkesten çok bir din adamında var olması gereken kavramlardır. Kasabada mezarlık alanı kısıtlı olduğu halde intiharlar ve cinayetler nedeniyle ölenlerin sayısında giderek artış olduğu için Mick ve Mairtin'in işleri yoğundur. Mezarlık ve mezar kazıcıların ölüm kavramına ve mezarlık alanının kutsallığına hiç saygı göstermeden iş başında sohbet ettiği, birbiriyle şakalaştığı, hatta küfürler ettiği bu sahneler bize *Hamlet*'deki mezar kazıcıları sahnesini anımsatır.

Daha oyunun başında ilk çatışma kolayca görülür. Sıra Mick'in karısının mezarına gelmiştir ve bu durum Mick'i çok rahatsız etmektedir. Kasabada bu olayı dört gözle bekleyenler vardır, çünkü belki de gerçek şimdi aydınlanacak, belki de Oona'nın kafatasında Mick'in açtığı deliğe rastlanacaktır. Mick bu yüzden mi rahatsızdır, yoksa gerçekten sevdiği, hayatının

uzun bir bölümünde birlikte olduğu karısının iskeletini görmek ona acı vereceği için mi rahatsızdır, bunu okuyucu veya izleyici asla bilemeyecektir.

Oona'nın mezarının açılma vakti gelince, Mairtin'in polis memuru ağabeyi Thomas Hanlon'un gözcülük yapmak üzere mezarlığa gelmesi Mick'i daha çok tedirgin ederken, okuyucu/izleyici de olayın gerçekten cinayet olduğuna inanmaya başlar. Bu üç kişi iş başındayken aralarında geçen konuşmalardan Thomas'ın TV dizilerinde izlediği polisler gibi olmayı arzuladığına ama bunu gerçekleştiremediği için bir açıdan doyumsuzluk yaşadığına ve bunu yenmek için kendini kanıtlama çabası içinde olduğuna tanık oluruz. Bu da ancak aydınlatılamamış bir cinayeti çözerek olabilir düşüncesiyle Oona davasına el attığını öğreniriz. Ancak, yine kendi kardeşiyle yaptığı bir konuşmadan Thomas'ın TV dizilerindeki iyi kalpli polislerden çok uzak olduğunu, çünkü ufak suçlardan tutuklanan gençlere gözaltında işkence yaptığını öğreniriz. Mairtin'in söylediğine göre bu gençlerden biri olan Ray Dooley (*Leenane'nin Güzellik Kraliçesi* oyununda Pato'nun kardeşi olarak tanımıştık) gözaltında Thomas ile sadece 10 dakika geçirmiş ve zavallı delikanlı hastanelik olmuştur. Burada Mairtin'in sözleri oyunun o anki sahne bağlamını aşarak toplumsal misyon üstlenir:

> MAIRTIN: Konunun özü, insan haklarını ihlal etmemektir. Polis, insanlara hizmet etmek için vardır, tersi için değil. (ii, 123-124)

Buradaki ses elbette McDonagh'nın çağdaş İrlanda'da toplumsal yaşamı, birey-devlet ilişkisini ve bazı uygulamaları su yüzüne çıkaran eleştirel sesidir.

Sonunda Oona'nın mezarı açılır, ancak iskelet, olması gereken yerde değildir. Mick, Mairtin ve Thomas Hanlon şaşkınlıkla donakalır ve İkinci Sahne bu şekilde son bulur. Şimdi tüm şüpheler Mick'in üzerinde yoğunlaşır. Mezarın kazılacağını bildiği için, herkesten önce davranıp cesedi çıkardığını düşünürüz. Üçüncü Sahne tam bir fiziksel şiddet sahnesidir ve çözülme, bu sahnede gerçekleşecektir. Sahne açıldığında mekan değişmiştir. Mick ve Mairtin, Mick'in evinde, zil zurna sarhoş ve hala içmeye devam ederek masada duran kafataslarını parçalayarak eğlenmektedirler. Özellikle genç Mairtin'in bu şiddet dolu eğlenceden aldığı zevk ve bu arada cinsellik içeren küfürler sarf etmesi ve ölülerin penisine ne olduğunu merak etmesi, aslında bu genç insanın duygusal, sosyal ve cinsel açıdan ne kadar ham olduğunu ve bu deneyimsizliğinin yarattığı doyumsuzluk ve düş kırıklığının nasıl şiddete kanalize olarak doyurulduğunu sergiler. Mairtin'in doyurulmamış cinsel arzu ve fantazileri ayin havasında kafatası kırma eylemiyle doyurulmaktadır. Yine Mairtin'in kendi ağzından okulda deney yaparlarken bir kobay fareyi çubuk üzerine gererek bağladığını ve fırına koyduğunu, ama fırının camı olmadığı için nasıl yandığını göremediğini dinleriz. Mairtin'in şiddet düşkünlüğü ile ilgili bir söylentiyi de Mick'in ağzından dinleriz. Mick, Mairtin'lerin bahçesinde ölü bulunan ineğin Mairtin tarafından taşlanarak öldürüldüğünden şüphelenmektedir. Aslında Mairtin bu açıdan tek örnek olmayıp, kasabadaki tüm saldırgan ve şiddete eğilimli delikanlıların aşağı yukarı durumunu ortaya koyan toplumsal bir gösterendir. Bu arada genç Mairtin o kadar içkilidir ve bu şiddet dolu eğlenceden öyle zevk alır ki bir an ağzından bazı gerçekleri kaçırıverir. Bir grup mezar hırsızı serserinin Oona'nın mezarını açıp boynundaki kolyeyi aldıklarını ama kolyenin para etmediğini söyler. Mick soğukkanlılıkla

dinler. Üçüncü Sahne'nin sonunda Mick ve Mairtin parçalayıp toz haline getirdikleri kafataslarını ve diğer kemik kalıntılarını torbalara koyup göle atmak üzere Mick'in arabasına binerler. Bu sahneyi İrlanda tarihini, geçmişte yaşanılanları, postkolonyal deneyimi, ve şu anki hızla kalkınan refah toplumu İrlanda halkının psikolojisini göz önünde bulundurarak yorumlarsak, bu sahnede, çağdaş İrlanda'nın, geçmişini ölüleriyle birlikte topraktan çıkarıp un ufak ederek bir daha açmamak üzere suya attığını söyleyebiliriz. Mezarlıktan iskeletleri çıkarılan onlarca köylü, çiftçi, ulusalcı İrlanda'nın koskoca geçmişidir. Bu konuda Aleks Sierz şöyle der:

> [McDonagh] bir ülkenin yirmi birinci yüzyıla hazırlanmasının tek yolunun geçmişin kültür mitlerinden kopmaktan geçtiğini ima eder. Mick Dowd'un kemiklere saldırması, aslında McDonagh'nın bu garip 'yaşlı ülkenin' kültürel imgelerine saldırmasıdır. Bir başka deyişle, oyunun temel şiddet öğesi, geçmişteki cinayetlerin soruşturulması değil, bir yazarın, ülkenin geçmişi konusunda her türlü duygusallığa saygı duyanlara karşı öne çıkardığı, ama içinde öfke de olan bir entelektüel duruştur. (225)

Oyunun son sahnesi (Dördüncü Sahne) açıldığında Mick'i evine geri dönerken görürüz. Giysilerinde kan vardır. Mairtin'i öldürdüğünden şüphemiz yoktur. Bu sahne Birinci Sahne'nin aynısı gibidir. Yine Maryjhonny gelir. Birinci Sahne'de onlara Mairtin de eşlik etmekteydi. Şimdi ise kapı çalar, Thomas gelir ve Mick ile yalnız konuşmak ister. Çantasından, üzerinde derin bir çatlak olan bir kafatası çıkartarak Mick'e, karısını öldürdüğüne dair bir itiraf belgesi imzalatmak ister. Mick kabul eder ve itirafını yazmaya koyulur. Bu arada konuşmalar tam bir kara mizah gösterisi gibidir. Mick, önce kalem bulamaz ve Maryjhonny'nin florasanlı bingo kalemini kullanmak ister ve

florasanlı kalemlerin faydaları üzerine bir tartışma başlar. Sonra Mick itirafını yazarken bazı sözcükleri tekrarlamamak için Thomas'a bu sözcüklerin eş anlamlılarını sorar. Thomas sözcük bilgisiyle gurur duymaktadır. Mick, karısını öldürdüğünü itiraf etmez, yine aynı şeyi söyler, yani trafik kazası olduğunu, ama Mairtin'i öldürdüğünü itiraf eder. Thomas, bunun üzerine Mick'e saldırır. İkisi boğuşurken alnının ortasında büyük bir yarıkla Mairtin girer içeri. Thomas tam Mick'e kelepçe takacakken Mairtin ona engel olur. "O bana bir şey yapmadı. Çok sarhoştuk. Kaza oldu" der. İki kardeş Mick'in suçsuzluğu konusunda tartışırken Mairtin, Oona'nın mezarını Thomas'ın kazdığını ve kafatasında bir delik açtığını itiraf eder. Sonra kendisine de sus payı olarak Oona'nın boynundaki kolyeyi verdiğini ama kolyenin hiç para etmediğini bir kez daha yineler. Thomas, artık Mairtin'in susturulması gerektiğini düşünür ve tahta bir çekiçle Mairtin'in kafasına vurur. Mairtin yine ölmez. Maryjhonny ile sohbet ettikten sonra sürünerek odadan çıkar. Maryjhonny de evine gidince, Mick artık evinde yalnızdır. Sahnenin finalinde Mick, Oona'nın kafatasını öpüp okşarken ve kendi kendine gülümserken sahne yavaşça kararır. Oyunun sonunda emin olduğumuz tek şey belirsizlik olur. Mick gerçekten Oona'yı öldürmüş müdür? Bunu asla öğrenemeyiz. Polis memuru Thomas Hanlon'un akıbeti ise **Üçleme**'nin son oyunu *Yalnız Batı*'da belli olur. Bu son oyunda Thomas'ın intihar ettiğini öğreniriz.

Üçleme'deki her bir oyunun İrlanda halkının yaşamında önemli bir yer tutan aile, hukuk ve din gibi kurumlarla ilgili olduğu daha önce belirtilmişti. McDonagh bu kurumları tam da erozyona uğradıkları bir dönemde ele alır. **Üçleme**'nin hem popülerliği, hem de bazı çevrelerde sevilmemesi ve sert eleştirilmesi bundan kaynaklanır. Aslında, McDonagh'nın oyunları

1990'lar İrlanda toplumsal yaşamının birer izdüşümü olarak değerlendirilmektedir. *Connemara'da Bir Kafatası* ulusal güvenlik teşkilatı, hukuk ve yasaları eleştirir. 1990'lar, İrlanda'da hükümeti yöneten pek çok politikacı hakkında soruşturmaların başlatıldığı ve bu soruşturmalarda kirli çamaşırların döküldüğü, organize suçların arttığı, İrlanda Polis Teşkilatı'nın organize suçları ve gazeteci Veronica Guerin suikastını çözmede yetersiz kaldığı için güven kaybettiği ve halkı kaygılandırdığı yıllar olarak anılır. Yani, insanları koruma amacıyla görev yapması gerekirken sırtını yasalara dayayarak onlara zarar veren polis tipi Thomas Hanlon rastlantısal değildir.

Geçen yüz yılda ortak düşmana karşı ulusal bağımsızlık savaşı verilirken, davanın liderleri söz vermişlerdi. Bağımsız İrlanda Cumhuriyetinin tüm İrlandalı evlatları yasalarla korunacak, yasalar her vatandaşına eşit davranacaktı. O dönemde insan hakları denince tek bir şey anlaşılıyordu: İngiltere'nin sürekli ihlal ettiği İrlandalıların en temel hakları olan kendi topraklarında bağımsız yaşama hakları. Oysa günümüzde ihlal edilen insan hakları, McDonagh'nın öne çıkarmaya çalıştığı gibi, İrlandalı'nın İrlandalı'ya uyguladığı insan hakları ihlalidir. Geçen yüzyılda bilinmeyen bu kavramın günümüzde öne çıkması, yani İrlanda'nın kirli çamaşırlarının hem kendi içinde hem de ele güne karşı ortaya dökülmesi ulusalcı çevreleri kızdırır.

YALNIZ BATI (1997)

İlk bakışta bize Sam Shepard'ın *Gerçek Batı* oyununu çağrıştıran ama aslında Synge'in *Playboy of the Western World* (1907) oyunundaki bir konuşmadan alınmış başlığıyla *Yalnız Batı*, Druid Tiyatrosu ile Kraliyet Tiyatrosu ortak yapımı olarak Galway'de,

Town Hall'da, Garry Hynes yönetiminde sahnelendi. Bir aydan sonra hemen Kraliyet Tiyatrosunda Alt Kat'a geçti.

Üçleme'nin bu son oyununun, diğerlerini de içine alan tam bir final havasında olduğu söylenebilir. Bu oyunda, diğer iki oyunda tanıdığımız karakterlerin ya bir şekilde adları geçer ya da karıştıkları olaylar oyunun ana karakterlerinin diyalogları kanalıyla bize aktarılır. Örneğin, *Connemara'da Bir Kafatası*'nın polisi Thomas Hanlon'un, kendini göle atarak intihar ettiği bilgisi ve cenaze töreniyle ilgili ayrıntılar bu son oyunda yer alır. *Yalnız Batı*'da üç oyun birleşip çok parçalı tek bir oyun haline gelir. Artık kasaba sakinlerinin çoğunu tanırız, hemen hemen her evde bir suçlu barındığını ve ne suç işlediklerini biliriz. Bu en son oyunda Leenane, Rahip Welsh'in dediği gibi "Avrupa'nın cinayet başkenti" (McDonagh 1998: 212) dir. Tam bu noktada oyunun adındaki ironiye değinmek gerekebilir. Oyunun başlığına Synge'in *Playboy of the Western World* oyununda köylüler arasında geçen bir diyalogda rastlarız: "*Yalnız Batı*'da azizlere özgü kutsal bir coşku var"[3]. Geçmişte daha iyi, daha masum ve sade, daha az bozulmuş bir yaşamı simgelediği için masalsı bir anlam kazanmış olan Batı, şimdi ruhunu yitirmiş, sadece bedenden ibaret insanların birbirini kolayca öldürebildiği, hayvanlara işkence yapılan, ölülerin mezarda bile huzur bulamadığı, cenaze törenlerinin bile bedava içki tüketilebilecek yerler olarak görüldüğü, halk arasında bütünleşmeyi sağlayacak veya örselenmiş ruhları iyileştirecek masal, destan, efsane veya manevi değerleri yaşatacak hiç bir tören veya ayini koruyamamış, içinde insana ait sevgi, şefkat ve saygı gibi hiç bir duygunun barınamadığı çorak bir çöl görünümündedir. Üstelik bu bölgeye adaletin eli bile uzanama-

3 J. M. Synge, *The Playboy of the Western World and Other Plays*, (Signet Classics, 2006), s.55

maktadır. Kasabada en az üç katil olduğu (Maureen, Mick ve Coleman) ağızdan ağıza dolaştığı halde adalet yerini bulmamış, suçlular serbestçe dolaşmaktadır. **Üçleme'**de sunulan Leenane, Synge'in *Playboy* oyununda sunulanın tersine içinde kutsallık adına hiçbir şey kalmamış bir suç başkentidir. Fintan O'Toole, Irish Times'da yazdığı "Murderous Laughter: **Leenane Trilogy**" başlıklı yazısında **Üçleme'**nin dünyasını antik Yunan tragedyalarının, en çok da *Oresteia*'nın dünyasına veya John Ford'un kovboy filmlerinin dünyasına benzetir; yani, ahlak ve adalet icat edilmeden önceki intikam ve ölüm döngüsünün hüküm sürdüğü uygarlık öncesi döneme benzetir (Furay ve O'Hanlon 2003: 180). Rahip Welsh de oyunda bunu şöyle dile getirir: "Sanki bu kasabaya Tanrı'nın ilahi adaleti hiç uğramamış gibi" (McDonagh 1998: 175).

Oyunun geçtiği yer Leenane'de yine derme çatma eski bir köy evi. Oyun, iki kardeş olan ana karakterler Coleman ve Valene'in, babalarının cenaze töreninden eve dönmeleriyle başlar. **Üçleme'**nin diğer iki oyununda adını tüm karakterlerin "Rahip Walsh, Welsh, her neyse!" diye yanlış söylediği Rahip Welsh de onlara evlerine kadar eşlik etmiş, evde konuşmaktadırlar. Coleman ve Valene birbiriyle hiç geçinemeyen, sürekli tartışan, çocukluk yıllarından beri birbirini asla sevip saymamış iki kardeştir. Yaşamları boyunca hiç bir konuda anlaşamamış ve birbirini hep kıskanmış olan bu iki kardeş oyun boyunca da sürekli tartışırlar. Zaman zaman bu tartışmalara şiddet karışır ve birbirlerini öldürme noktasına gelirler. Daha sonra Coleman'ın kendi ağzından duyacağımız gibi Coleman babasını kendi elleriyle öldürmüş ve iki kardeş olaya kaza süsü vermişlerdir. Cinayet sebebi ise babanın Coleman'ın yeni saç stiline hakaret etmesidir. Buradaki baba katilliği motifinde Synge'in *Playboy* oyununun et-

kisi açıktır. Declan Kiberd, *Inventing Ireland: The Literature of the Modern Nation* kitabında konuya şöyle yaklaşır:

> Devrimin eşiğindeki toplumlarda baba-oğul ilişkisi tersine döner. İrlanda ayaklanması, her şeyden öte, kızgın oğulların itibarsız babalara isyanıdır, çünkü babalar polislik veya memuriyet gibi ufak menfaatler karşılığında ya işgalci İngiliz güçleriyle uzlaşmışlar ya da işsizlik ve alkol kısır döngüsü içine sıkışıp kalmışlardır. Dolayısıyla İrlandalı baba ekmek parası kazanamadığı için ev içi yetkisini karısına, ev dışındaki yetkiyi ise papaza kaptırdığı için yenilmiş bir adamdır. (380)

Kiberd'in yorumu Freud'un yorumuna, yani baskın ataerkil otoriteden kaçıp rahat bir nefes alarak özgürleşmek isteyen genç birey psikolojisi yorumuna göre daha geçerli bir yaklaşımdır oyunda, çünkü burada Coleman, Valene'in bu cinayete sessiz kalarak kendisiyle iş birliği yapması için evin hem tapusunu hem de patronluğunu ona devretmek zorunda kalır. Patronluğun devri de babadan kalma silahın Valene'e verilmesiyle sağlanmış olur. Bu da Coleman'ın tam olarak özgürleşmesine önemli bir engeldir, çünkü Valene ne zaman gücü kaybedecek gibi olsa Coleman'ı suçu açığa çıkarmakla tehdit edecektir.

Üçleme'de yer alan tüm evlerin iç tasarımı bize oyunların temaları ve McDonagh'nın bu temalara karşı tutumuyla ilgili ön bilgi vermişti. Ayrıca, her evde McDonagh'nın sahne yönergelerinde vurguladığı, simgesel veya ironik olarak oyunun ya iletisini tamamlayan, ya olay akışını sağlayan ya da karakterlerin kişiliğini tanımlayan bir veya birkaç sahne nesnesi vardı. Bu oyunda da evin içinde en dikkat çekici eşyalar arasında **Üçleme'**deki tüm evlerin başköşesinde yer alan duvara asılı haç gelir, ancak bura-

daki haçın üzerinde kardeşlere babalarından kalan silah asılıdır. Şiddeti simgeleyen silah ile dinsel simgenin bir arada sunulması, üstelik haçın silahın altında yer alması, yani silahın haçtan daha kutsal sayılması, daha oyunun başında McDonagh'nın din ile ilgili ironik iletisinin göstergesi olarak karşımıza çıkar. Aslında bu silahın sadece şiddeti değil, doğru yönlendirilemememiş eril güç ve doyurulmamış eril cinselliği simgelediği de söylenebilir. Evdeki diğer dikkat çekici bölüm ise dekorun merkezinde konumlanmış bir rafta duran, üzerlerinde V harfi yazılı onlarca Katolik aziz ve azize heykelcikleridir. Daha sonra bunların Valene'e ait olduğunu, Valene'nin onlara delice bağlı olduğunu, günde birkaç kez bu heykelcikleri raftan indirip onlarla oynadığını görürüz. Burada Valene'nin bu heykelciklere bağlılığı dine olan derin saygı ve sevgisinden değil, kendi ruhunda doldurulmayı bekleyen bir boşluğun bilinçsizce kapatılmaya çalışılmasının sonucudur. Valene, dinin gerektirdiği hiç bir şeyi yapmazken, ironik olarak dinsel karakter heykelcikleri koleksiyonu yapmaktadır ve onlara körü körüne bağlılığı içsel boşluğunun göstergesi durumundadır. Burada McDonagh'nın işaret etmeye çalıştığı nokta aslında Valene ve Leenane'nin diğer sakinlerinin manevi değerlerin olmadığı bir dünyada nesnelere tutunarak yaşadıkları gerçeğidir. Burası öyle bir dünyadır ki insanlar kendi kurallarıyla yaşarlar ve bu kurallar geleneksel din ve ahlak kurallarının çok dışındadır. Örneğin, Coleman babasının saçıyla alay etmesinin cezasının ölüm olduğuna yürekten inanır ve "Bazı şeyler bağışlanamaz" (206) der.

Daha önce değinildiği gibi, **Üçleme**'nin her bir oyununda İrlanda toplumu için daima kutsal kabul edilmiş ama 1990'larda yozlaşmış, eski değerini yitirmekte olan bir kurum ele alınmaktadır. *Yalnız Batı*'da ele alınan kurum halkın gözünde eski de-

ğerini yitirmeye başlayan din ve Katolik Kilisesidir. McDonagh, Synge'den sonra İrlanda tiyatrosunda rahipler kanalıyla Kiliseye saldırma cesareti gösteren nadir oyun yazarlarından biridir. Synge, *Tenekecinin Düğünü* (1909) adlı oyununda yarattığı bencil, çıkarcı ve yoz Rahip karakteriyle sahnede ilk kez bu kuruma saldıran yazar olmuştu. *Yalnız Batı*, bir yandan Kilise ve din kavramlarının eridiğine dikkat çekerken, diğer yandan da insanların bu kavramların yerini dolduracak yeni değerler bulamadıkları için değer erozyonuna uğrayarak ruhen yoksullaşmasına dikkat çeker. Oyunda yaşamın kutsallığı, kardeş sevgisi, ana baba hakkı, karşı cinsle sevgi ve saygıya dayalı bir ilişki gibi insan yaşamını anlamlı kılan her kavramın içi boşaltılıp bir kenara atılmıştır. Dinin bile içi boşaltılarak plastik heykelciklere indirgenmiştir. Karakterler bu yaşamsal boşluğu ümitsizce alkol, patates cipsi ve plastik heykelciklerle doldurmaya çalışırlar.

İçi boşaltılan dinin oyundaki temsilcisi ise genç Rahip Welsh (35 yaşında) olur. Leenane'e atandıktan sonra alkole fazla düşkün hale gelen ve neredeyse sürekli içen genç din adamı, kasabada bizim de ilk iki oyundan bildiğimiz cinayetlere ve yenilerine, Thomas'ın intiharına, gençlerin işlediği şiddet dolu suçlara, insanların kiliseye gelip günah çıkarmamalarına ve elbette iki kardeşin durumuna çok üzülür. Okulun kız futbol takımının en son maçındaki şiddet olayları da hepsinin üzerine tuz biber olur ve Welsh'i umutsuzluğa sürükler. Onun sorumluluğunda olan bu bölgenin "Avrupa'nın cinayet başkenti" haline gelmesini rahip olarak kendi başarısızlığı olarak görür ve aynı Thomas Hanlon gibi kendini göle atarak öldürür. Aslında Welsh'in görmesi gereken şey, kendi başarısızlığı değil, dinin artık insanları yönlendirecek gücünün olmayışıdır, ama Rahip bunu göremez. Katolik bir rahibin böylesine bir günah işlemesi, yani en yasak

olan şeyi yaparak ruhunu sonsuza dek cehennemde lanetlenmeye mahkum etmesi ironiktir. Ancak, gölde ilerlerken kollarını yana açması ve son ana kadar o pozisyonda kalması, kendini tüm insanların günahlarını üstlenerek feda eden çarmıhtaki İsa'yı çağrıştıran bir görsel imgedir ve Rahip'in diğer insanlar için, özellikle de Coleman ve Valene'e bir mesaj iletebilmek için kendini feda ettiği anlamını doğurur. Rahip Welsh, ölmeden önce Girleen aracılığıyla Coleman ve Valene'e bir mektup yollayarak onlara rahip olarak değil, onları seven biri olarak son kez öğüt verir ve aralarındaki kavgalara bir son vermelerini ister. Aslında Rahip Welsh'in intiharı ve ölümü, kasabadaki şiddete son verme amacıyla gerçekleştirilen simgesel bir eylem, bir mesaj, bir şekilde kasabadaki şiddet olaylarına son noktayı koyma isteğidir. Ancak, zavallı Rahip Welsh ne yaşarken ne de öldükten sonra Leenane sakinlerini bir türlü iyi, doğru ve yasal olana yöneltemez, çünkü onun dinsel kimliğini ve temsil ettiği kurumu Leenane halkı önemsememektedir. Aslında onun ismini doğru söyleyememeleri bile onu ve temsil ettiği değerleri ne kadar az önemsediklerini gösterir. Bu arada Welsh'in adının Roderick olduğunu öğrenmemiz onun kimliğine ironik bir boyut daha ekler. Aziz Roderick, kavga etmekte olan iki kardeşini ayırmaya çalışırken canından olmuş, Katolik Mezhebinin kutsal kişilerinden biridir (Farrelly 2004: 81). Roderick Welsh ile ironik benzerliği, her ikisinin de kardeş kavgasına son verme çabalarıdır. Ancak, Aziz Roderick bu onurlu davranışıyla şehitlik mertebesine yükselmişken, Roderick Welsh sadece canından olmuştur. Bu arada Girleen'in Welsh için beslediği duyguyu da burada ele almak gerekir, çünkü Girleen de tipik bir McDonagh karakteri olarak duygu dünyasından yoksundur. Rahip Welsh'e karşı beslediği duygunun gerçek sevgi olmadığı açıktır, çünkü Welsh'in

ölümünden sonra söylediklerine bakarsak, sevdiği artık hayatta olmadığı için acı çeken birini değil, ona aldığı hediye için harcadığı paraya acıyan ve kendi hayallerinin gerçekleşemeyecek olmasına üzülen son derece bencil ve çıkarcı birini görürüz.

McDonagh, hem Rahip Welsh'in parodileştirilmiş kişiliğinde hem de bazı simgesel sahne ve repliklere sıkıştırdığı hiciv ile Katolik kilisesindeki ahlaki çöküntü ve yozlaşmayı eleştirir. Örneğin, Coleman'ın Valene'in plastikten yapılmış küçük İsa ve aziz heykelciklerinin sobada eridiğini seyrediş sahnesi sanki Kiliseye olan inancın da erimekte olduğunu çağrıştırdığı için simgeseldir. Diğer bir örnek de Coleman'ın şu sözleridir:

> COLEMAN: Hep iyiler cehenneme gider zaten. Ben her ne kadar zavallı babamın kellesini uçurmuş olsam da belki de doğrudan cennete giderim. Gidip günah çıkardım ya,sorun yok. Katolik olmanın en güzel yanı bu. Git babanın kellesini uçur, sonra gel itiraf et, mesele yok.
>
> (*vii*, 240)

Aslında Rahip Welsh'in de kafasında Katolik Kilisesi ile ilgili bazı soru işaretleri vardır ve zaman zaman kendini sorgular:

> WELSH: Eğer kendini öldürdüyse, elbette cehennemdedir şimdi... Bir düzine insan öldürebilirsin, iki düzine de öldürebilirsin. Sonradan özür dilediğin sürece cennete gidersin. Ama kendini öldürürsen eğer, asla! O zaman doğru cehenneme! (*iii*, 202)

Coleman ve Valene'e dönersek, Rahip Welsh'in ölmeden önce iki kardeşe bıraktığı mektuptaki öğütlerinin etkisiyle geçmişte birbirlerine karşı işledikleri suçları itiraf ederek bundan

böyle 'iyi' olmaya ve iyi geçinmeye karar verirler. İşte tam da bu noktada, yani bir tür itiraf oyunu oynadıkları sırada birbirlerine bıçak ve silah çekerler, çünkü geçmişte birbirlerine karşı işledikleri suçları itiraf ettiklerinde, bu suçların kolayca bağışlanamayacak kadar ağır olduğunu görürler. Örneğin, okul yıllarında Coleman'ın aşık olduğu kız tam onun ilgisine karşılık vermeye başladığı ve onunla birlikte dansa gitmeyi kabul ettiği bir sırada okulda boğazına kalem saplanarak hastanelik olur ve bu olaydan sonra Coleman kızla bir daha görüşemez, çünkü kız kendisini tedavi eden bir doktorla nişanlanır. Valene'nin olayın bir kaza olmadığını, ertesi gün çıkmalarını önlemek için kızın boğazına kalemin saplanmasını bizzat kendisinin sağladığını itiraf etmesi Coleman'ı çileden çıkarır. Karşılığında o da bir itirafta bulunur. Coleman, Valene'in köpeği Lassie'nin kulaklarını Mairtin'in değil, kendinin kestiğini itiraf eder ve bunu kanıtlamak için yıllardır bir bohçada sakladığı kulakları getirip Valene'e verir. Böylece, **Üçleme'**nin bu son oyununda, bu noktaya kadar taşınan Mairtin ile ilgili yanlış bilgi düzeltilir ve *Connemara'da Bir Kafatası* oyununun karakterlerinden genç mezar kazıcı Mairtin aklanır. Elbette Valene deliye döner ve bıçağa sarılır.

İtiraf oyunu sırasında geçmişte kardeşlerin birbirlerine verdiği zarara, birbirlerinin yaşamını nasıl etkilediklerine baktığımızda onlarınkinin nasıl yitirilmiş yaşamlar olduğunu görerek bu insanlara biraz da sempati duyarız. Eğer Coleman hoşlandığı kızla o ilk randevuya gidebilseydi belki de sonraki yaşamı böyle olmayacak, şu anda bambaşka biri olacaktı.

Coleman ve Valene'nin birbirlerine sözlü veya öldürücü bir aletle saldırmak için sürekli fırsat kollamaları, birbirlerine sürekli hakaret edip, küfür etmeleri ve çocukça tartışmaları gösteriyor ki küçük yaşlardan beri karşılıklı olarak besledikleri olumsuz

duygular onların kişisel olarak gelişememelerine, duygusal ve zihinsel açıdan yoksul kalmalarına neden olmuştur. Bu da kullandıkları dile yansır. Paul Murphy'ye göre, bu yüzden sadece birbirlerine karşı değil, çevrelerindeki herkese ve dünyaya karşı olumsuz duygularla yaklaşırlar. Küfür etmedikleri zamanlarda genellikle iki üç sözcükten oluşan, içinde hiç bağlaç olmayan kısa cümlelerle konuşurlar ve bu cümleler olumsuz sıfatlarla doludur. Örneğin, Afrikalılara "Karalar", Asyalıların tümüne "Paki'ler" gibi ırkçı etiketlerle hitap ederler; yardıma muhtaç bir Bosnalı savaş madurunun gazete haberi olan yardım feryadı onlara bir şey ifade etmez; Bosnalı mültecinin sahtekar olduğundan emindirler (Murphy 73-74).

Coleman ve Valene'in saldırganlıklarında doyurulmayan cinsel arzu ve dürtülerinin rolü de yadsınamaz. İki kardeşin cinselliğe yaklaşımları **Üçleme'**deki erkek karakterlerin çoğuyla aynıdır. Onlar için cinsellik bedenle sınırlı, içinde duygu barındırmayan, yıkıcı, pis, ahlaksız bir şey olduğu için birbirlerini aşağılamak istedikleri zaman içinde cinsellik olan küfürler ederler. Maria Kurdi, Valene'in genç kızın boğazına kalem saplanmasındaki rolünü cinsel doyumsuzluğun saldırganlık olarak dışa vurumu şeklinde yorumlayarak, "kalemi kadın bedenine şiddet kullanarak sokulmuş fallus imgesi olarak" (Kurdi 110) görür. Yine Maria Kurdi'ye göre, itiraf oyunundan sonra oynadıkları Rus Ruleti de hiç bir duygusal ve cinsel gereksinimi karşılanmadığı için ruhen gelişememiş ve yaşamın pek çok alanında kendini gerçekleştirememiş bu iki yetişkin bebeğin "kim daha erkek" testidir (109).

Oyunun başında baba katili olarak karşımıza çıkan Coleman, oyun boyunca da aynı kardeşi gibi dilsel ve fiziksel şiddete eğilimli tutumunu sürdürerek olumsuz karakter konumunda-

dır. Ancak, yazılı ve sözlü İrlanda yazın geleneğine geri dönüp oyun kahramanlarına baktığımızda Coleman'ın, McDonagh tarafından, Valene'den daha farklı bir konuma getirilerek 'olumsuz kahraman' (anti-hero) mertebesine yükseltildiğini gözlemleriz (Turney 2007: 45). Tam bu noktada McDonagh'nın İrlandalı köklerine ve İrlanda yazın geleneğine sadık kaldığı söylenebilir, çünkü İrlanda yazın geleneğindeki 'olumsuz kahraman', destanlara ve efsanelere göre, İrlanda'nın Hristiyan olmadığı, Pagan olduğu dönemlerde dışarıdan gelen her türlü kültürel, dinsel ve dilsel etkiyi kendi kültürünü yozlaştıran öğeler olarak gören ve Hristiyanlığa da bu yüzden direnen Oisin gibi savaşçı halk kahramanlarıdır. Oisin'in Hristiyanlığa/moderniteye direnmesi onu kahraman yapar. Ancak, Hristiyanlık kabul edildikten sonra da direnişini sürdürerek, bu yabancı kültür içinde eriyip gitmektense atalarının yanına, yani yeni kültürün 'cehennem' diye adlandırdığı yere gitmeyi tercih etmesi onu 'olumsuz kahraman' yapar (6). Oisin'in Hristiyanlığın İrlanda'daki ilk misyoneri Aziz Patrick ile olan savaşı daha önce hem Yeats tarafından *The Wanderings of Oisin* adlı oyunda hem de Lady Gregory tarafından *Oisin and St. Patrick* adlı oyunda ele alınmıştır. Bu bağlamda Coleman'a tekrar bakarsak Coleman-Oisin benzerliğini daha net görebiliriz. Ancak bu, McDonagh'nın ironi süzgecinden geçmiş, postmodern tarzıyla değişime uğramış bir benzerliktir. Coleman'ın, Valene'nin plastik heykelciklerini yakması hem din (Hristiyanlık) karşıtı hem modernite karşıtı bir tavırdır, çünkü o heykelcikler İrlanda'da hızla gelişen fabrikalaşma, seri üretim ve pazarlamanın sonucu ortaya çıkan ucuz eserlerdir (46); izleyiciye dinin metalaştığı iletisini verirler. Coleman'ı olumsuz baş kahraman konumuna yükselten ikinci eylemi Valene'in çok değer verdiği turuncu renkli ve parlak sobasını yok etmeyi hedefle-

mesidir, çünkü soba İrlanda kültürüne İngiliz etkisiyle dışarıdan girmiştir ve 'burjuvazi'yi ve moderniteyi temsil eder (46). Yani, Coleman, Oisin gibi, yok ettiği her nesneyle modernitenin bir kolunu kırarak, yabancı etkilerle yozlaşmış çağdaş İrlanda toplumunun değerlerine direnmektedir.

Cinayet (baba katilliği), adam öldürmeye teşebbüs (kardeş katilliğinden kıl payı dönülmesi), cinsel doyumsuzluğun küfür ve şiddet içeren bir dil kullanımıyla dışa vurumu, ırk ve cinsiyet ayrımcılığını destekleyen şakalar 'In-Yer-Face' oyunlarının çoğunda olduğu gibi bu oyunda da belli bir amaç için kullanılırlar. Amaç, suç ve şiddetin sadece savaş alanlarıyla sınırlı kalmadığını, tüm değerlerin yok olmaya başladığı, iç dünyaların çölleştiği bir dünyada aile içinde yaşanan kişisel ilişkilerde de yerlerini aldığını, ama ne yazık ki kanıksandıkları için göze çarpmadıklarını gözler önüne sermektir. Bu oyunlarda temel hedef, her türlü şiddeti kanıksamaktan kaynaklanan duyarsızlaşmanın önüne geçilmesidir. McDonagh da *Yalnız Batı*'da bilinç altının derinliklerinde yatan, kötü olduğu için bir kenarda baskı altında tutulan ve görünmediği için yok zannedilen, gerektiği zaman anne, baba ve kardeşe karşı bile harekete geçen suç ve şiddet eğilimini, **Üçleme**'nin diğer oyunlarında olduğu gibi tabu olmaktan çıkarıp cesurca gözler önüne seriyor. Bunu yaparken, *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi* oyununda aileyi, *Connemara'da Bir Kafatası* oyununda hukuk ve yasaları merkeze koymuştu. *Yalnız Batı*'da ise Kilise ve dini merkeze koyar.

ARAN ADALARI ÜÇLEMESİ

***İnishmaan'ın Sakatı* (1996), *İnishmore'lu Yüzbaşı* (2001), *İnisheer'in Ölüm Perileri* (bitirilmemiş)**

Aran Adaları Üçlemesi, McDonagh'nın yazdığı ikinci üçleme yapıt olup, adını İrlanda'nın en batı kıyısında birbirine çok yakın konumlanmış üç adadan alır. İnishmore (Aranmor), İnishmaan ve İnisheer adalarının üçüne birden Aran Adaları denir. Bu bölge yine Galway eyaletine ve Connemara'ya yakın bir bölgedir. Vahşi bir deniz ve sarp kayalarla kuşatılan bu adalarda doğanın acımasızlığı ve yaşamın zorluğu daha önce Synge tarafından *Denize Giden Atlılar / Riders to the Sea* (1904) oyununda ele alınmıştı. Synge, ayrıca burada geçirdiği dönemi anlattığı *Aran Adaları* (1907) adlı bir de kitap yazmıştı. İrlanda diline ve kültürüne sadakatı ile tanınan bu bölge, İrlanda kökenli Amerikalı yönetmen Robert Flaherty'nin de ilgisini çekmiş ve 1934'de *Aranlı Adam / The Man of Aran* adlı bir film yapmış ve film 1935'de Venedik Film Festivalinde Büyük Ödülü almıştı.

McDonagh'nın **Üçleme**'deki her bir oyunu, adlarından da anlaşıldığı gibi, farklı bir adada geçer. *İnishmaan'ın Sakatı,* İnishmaan Adasında, *İnishmore'lu Yüzbaşı,* komşu ada İnishmore'da

geçer. Son oyun *İnisheer'in Ölüm Perileri*, İnisheer'de geçer, ancak McDonagh bu oyunu bitirmediği için oyun ne sahnelenmiş ne de yayımlanmıştır.

McDonagh, **Leenane Üçlemesi** olarak bilinen oyunlarında bireysel yaşamları merkeze koyarak aile, Kilise, hukuk gibi İrlanda toplumsal yaşamındaki temel kurumlara saldırmıştı. **Aran Adaları Üçlemesi** olarak tasarladığı ancak final işlevini de üstlenecek son oyunu tamamlamadığı bu **Üçleme'**de ise McDonagh, İrlanda'nın geçmişine döner. *İnishmaan'ın Sakatı* 1930'larda geçer. *İnishmore'lu Yüzbaşı* 1993'de geçer ve Kuzey İrlanda Sorununa değinir. Ancak, McDonagh'nın yaklaşımı Kuzey İrlanda Sorunu'nu daha önce oyunlarında ele alan Sean O'Casey veya Brendan Behan'ın yaklaşımından çok farklıdır. McDonagh, bu **Üçleme'**de de pek çok açıdan İrlanda tiyatro geleneğinin içinde yer alırken, konu İrlanda ulusal bağımsızlık savaşı söylencesine gelince, bunun tamamen dışında, hatta tam karşısında yer alır. Bağımsızlık mücadelesinin masum insanların hayatı pahasına belirli güçlerin elinde yozlaştırıldığı ve halka değil, kendi çıkarlarına hizmet ettiği mesajını verir.

McDonagh, **Üçleme'**nin her iki oyununda da ülke içinde ve dışında yaratılan İrlanda ulusal ve kültürel kimliğinin yapaylığına dikkat çekerek İrlanda dışındaki ülkelerde, özellikle ABD'de yaratılan basmakalıp İrlandalı kimliğini eleştirir.

INISHMAAN'IN SAKATI (1996)

Dünya prömiyerini 1996'da Londra'da, Royal National Theatre'da, ABD prömiyerini 1998'de New York Shakespeare Festivalinde yapan oyun, 2006'da Ahmet Levendoğlu çevirisi ve yönetmenliğinde İstanbul Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelendi ve o yıl pek çok dalda Afife Jale ödüllerini kazandı.

Üçleme'nin ilk oyunu ve McDonagh'nın 'İrlanda konulu' oyunlarından biri olan *İnishmaan'ın Sakatı*, bir yandan iç ve dış gözlerin İrlandalı kimliğine nasıl baktıklarını mikroskop altına koyarken, bir başka yandan da ulusal ve kültürel kimlik kavramlarının ülke içinde ve dışında, birbirinden farklı etkenlerle sürekli yeniden oluşturulduğuna ve bu yüzden mutlak birer olgu olmadıklarına dikkat çeker.

Oyun, 1934 yılında İnishmaan Adasında geçer. Bu oyunda McDonagh geçmişe, 1934'e dönmekle beraber, oyunun tüm iletileri çağdaş İrlanda'ya aittir. Olaylar, anne ve babasının gizemli ölümüyle öksüz kalan İnishmaan'ın Sakatı Billy'nin etrafında döner. Oyun, yazarın diğer oyunlarında olduğu gibi giriş, girişte tanıtılan çatışma, çatışmanın tırmandığı gelişme ve düğüm, düğümün çözülmesi ve finalin yer aldığı iyi-kurulu oyun tekniğine sahiptir. Billy'nin anne ve babasının neden ve nasıl öldükleri oyunun sonuna kadar gizemini korur. Bu, Billy'nin kendi içinde çözmeye çalıştığı ama bir türlü çözemediği bir konudur ve Billy'nin kendisiyle ve yaşamla çatışma nedenidir. Başka bir deyişle, Billy'nin geçmişten gelen ve şu anki mutluluğunu engelleyen bir sorunu vardır. Bu noktada Billy, sanki bir Brian Friel veya Tom Murphy karakteridir. Geçmişle uzlaşamamakta, geçmişin yükünden kurtulup geleceğini kuramamaktadır. Kimilerine göre Billy'nin anne ve babası sakat doğan çocuklarına katlanamadıkları için ölümü seçmişlerdir. Tüm McDonagh karakterleri içinde en duyarlı ve en iyi diyebileceğimiz Billy için bu söylentiler çok ağır ve acımasızdır. Onu yaralamaktadır.

Oyun, Billy'i büyüten ve bakkal dükkanı işleten altmış yaşlarındaki Kate ve Eileen'in Billy ile ilgili konuşmalarıyla başlar. İki yaşlı kadının Billy'ye olan baskıcı ve bencil sevgileri ve bu sevgi karşılığında ondan bekledikleri bize *Leenane'nin Güzellik*

Kraliçesi oyunundaki Mag-Maureen ilişkisini anımsatır. Sanki McDonagh tüm yaşlı kadınları ironik olarak İrlanda eğretilemesi olarak kullanır. Bireyselliğini ellerinden alarak gençleri kendine köle yapmaya çalışan, sevilip sayılmayı, hizmet edilmeyi, ömür boyu koşulsuz şartsız bağlanılmayı ve ölene kadar sadık kalınmayı bekleyen yaşlı kadınların, tarihiyle, bağımsızlık mücadelesi ve eskimeye yüz tutmuş bütün kurumlarıyla yeni nesillerin üzerine çökmüş İrlanda Ana ile özdeşleştirildikleri söylenebilir. McDonagh oyunlarının çoğunda olduğu gibi bu oyunda da daha genç olan ve günümüz İrlanda kimliğini temsil eden ana karakter, İrlanda tarihini temsil eden ebeveyn rolündeki yaşlı karakterlerden bağımsızlığını kazanmaya çalışır.

Oyunda, dış mekan yine İrlanda'nın batı ucudur ve Synge'in *Denize Giden Atlılar* (1904) oyunundaki atmosfere çok benzer. Vahşi bir deniz ve sarp kayalıklarla çevrili, uygar dünyadan kopuk bir ada. İç mekanda ise klasik Abbey dekorundan hafifçe sapma görürüz. Birkaç parça eşya ile döşeli küçük köy evinin yerini küçük köy bakkalı alır. Bakkal dükkanı, hem ana karakter Billy'nin, altmış yaşlarında iki teyzesiyle birlikte yaşadığı hem de tüm karakterlerin alış veriş yapmak için uğradıkları mekandır. Hemen hemen her karakterin yolu bakkaldan geçer, herkesin birbiriyle yolu burada kesişir. İnishmaan'ın doğası Leenane kadar karanlık ve kasvetli bir yer olarak betimlenmese de ada olduğu için yalıtılmışlık, kıstırılmışlık, hapsedilmişlik duygularını içinde barındırır. Ancak, toplumsal yaşamdaki kuralsızlık açısından İnishmaan, Leenane'den pek de farklı değildir. Ada sakinleri suç işleme ve kuralsızlık açısından Leenane sakinlerinden geri kalmazlar. Sakat doğan çocukları Billy'i daha kundaktayken denize atmak isteyen bir ebeveyn; karaciğer hastası yaşlı annesine sürekli içki içirerek ölüm sürecini hızlandırmaya çalışan Johnn-

ypateenmike; herkese yumurta atan, öpücük veya el tutma karşılığı erkeklere işlerini gördüren ve para karşılığı evcil hayvan öldüren kiralık hayvan katili genç kız Helen; kilise korosundaki genç kızları taciz eden Rahip; adadaki erkeklerin çoğuyla ilişki kurduktan sonra manastıra kapanan bir başka genç kız ve son olarak Billy'nin birlikte yaşadığı, biri bencil, diğeri taşlarla konuşan garip teyzeleri tipik McDonagh dünyası karakterleridir. Bir başka deyişle, dinsel inançla iç içe geçmiş geleneksel ahlak kavramı Leenane'de olduğu gibi İnishmaan'da da yaşamaz. Ada sakinlerinin de Leenane sakinleri gibi kendi bireysel kuralları vardır ve onlara uyarlar. Din adamlarına güvenmedikleri için onları Tanrı'nın yeryüzündeki sevgi elçileri olarak kabul etmezler, çünkü din adamları kilise korosundaki küçük kız ve erkek çocukları taciz ederler. Onların temsil ettikleri din de yozlaşmış olmalıdır. Bu yüzden denizde İncil bulan Babbybobby, denizde yüzen bu nesnenin ne olduğunu merak ettiği için İncil'i sudan çıkartır, ıslanmış ve yırtılmış sayfalarına şöyle bir baktıktan sonra denize geri atıp teknesindeki işine devam eder. Babbybobby için Kutsal Kitap ve onun simgelediği değerler kutsallığını yitirdiği için sudan çıkartılıp kurutulup saklanmaya değer bir şey değildir artık. Ancak, ana karakter Billy, tüm McDonagh oyunları içindeki en masum, ahlaki açıdan en gelişmiş, vicdanı olan, ve her şeyden önemlisi içinde insanlara ve dünyaya karşı sevgi barındıran bir karakterdir. Bu yüzden izleyici, oyunun sonunda Billy'nin ya kurban edileceğini, ya intihar edeceğini, ya da bir şekilde cezalandırılacağını düşünür, çünkü *Leenane Üçlemesi*'nin son oyunu olan *Yalnız Batı*'nın iyi karakteri Rahip Welsh'in intiharını anımsar.

Oyuna geri dönersek, adada yayılan bir söylentiye göre, ünlü Hollywood yönetmeni Robert Flaherty, *Aranlı Adam* filmini

çekmek üzere komşu ada İnishmore'a gelecektir ve filminde yerli halktan oyunculara da rol verecektir. Bu oyuncularla deneme filmi çekildikten sonra, seçilenler Hollywood'a götürülecektir. Sakat olduğu için aşağılanmaktan ve adadaki monoton yaşamından usanan Billy, daha iyi bir yaşam hayaliyle Amerika'ya gitmeyi herkesten çok ister. Kendisini tekneye sakat insan almak denizde uğursuzluk getirir düşüncesiyle komşu ada İnishmore'a götürmek istemeyen Babbybobby'e veremli olduğunu ve üç aylık ömrü kaldığını, birlikte yaşadığı teyzelerini üzmek istemediğini, bu yüzden Amerika'da ölmek istediğini söyleyerek bir de sahte doktor raporu gösterir. Karısı da aynı hastalıktan ölen Bobby ölmek üzere olan birinin bu son isteğini geri çevirmemek adına Billy'yi teknesine alır ve adaya götürür. Billy'nin o kadar aday arasından seçilmesi elbette herkesi şaşırtır. İki perdelik oyunun Birinci Perdesi Billy'nin oyuncu adayı olarak Amerika'ya götürülüşüyle biter.

İkinci Perde başladığında aradan dört ay geçmiştir. Bu süre içinde Billy'den haber alınamadığı için herkes onun veremden çoktan ölmüş olduğunu düşünmekte, teyzeleri merak içinde bir haber gelir diye beklemekte ve duruma çok üzülmektedirler. Ancak Billy dört ay sonra İnishmaan'a kendi isteğiyle geri döner. Bu kısa ABD deneyimi onu çok değiştirmiştir. Amerikalıların ekranda görmek istediği fakir ve çorak bir adacıktan gelen, kimsesiz zavallı İrlandalı sakat çocuk kimliğini Billy içine sindirememiş, hatta incinmiş ve çorak ama anılarının olduğu ülkesine geri dönmeyi seçmiştir. Aslında, Billy'nin Amerika yolculuğu kendi içsel yolculuğuna dönüşür. Kendi içinin derinliklerinde gizlenmiş İrlanda sevgisini ve oranın bir parçası olmanın kendisi için bir anlamı olduğunu anlayınca, öz benliğine ve kimliğine ulaşır Billy. Tam bu noktada Amerika hayranı Bartley'nin teleskopla-

ra düşkünlüğü belirgin bir ironi oluşturur. Aslında Bartley'nin uzağı görmek için teleskopa gereksinimi yoktur, orada göreceği şeyler kendi içinde saklıdır, ama Bartley henüz bunun farkında değildir. Burada ironi, bir çelişkide yatar. İrlanda dışında yaşayan İrlandalı'nın, yani Flaherty'nin düşlerinde yarattığı İrlanda gerçek İrlanda'dan ne kadar uzak ise, ABD'yi hiç görmemiş birinin düşlerinde yarattığı 'Amerikan Rüyası' da o derece gerçeklerden kopuktur. Her ikisi de düşlerde kurgulanmıştır, oysa dışarıda kurgulanan kimliklerle otantik kimlikler çoğu kez örtüşmez. Billy'nin ABD'de deneyimlediği budur. Barthley ise henüz böyle bir deneyim yaşamadığı için Amerikan Rüyası'nı sürdürmektedir.

Amerika'dan dönen Billy, çevresindekilere veremli olmadığını itiraf edip özür diler. İşleri yoluna koyduğunu düşündüğü ve artık anne ve babasının nasıl öldüğünü düşünmeden, geçmişe takılmadan, hep ileriye bakarak kendi ülkesinde yaşamaya karar verdiği sırada anne ve babasının aslında onu bebekken denize atmaya çalışırlarken suya düşerek boğulduklarını öğrenir. Bu yetmezmiş gibi bir de gerçekten verem olduğunu öğrenir. Hepsinin üzerine, gizliden gizliye her zaman hoşlandığı Helen onun yürüyüşe çıkma teklifini kabul etmez, Billy'nin yürüyemeyip ancak sürünebildiğini söyleyerek onunla alay eder. İntihardan başka çıkar yol yoktur Billy için.

Oyunun finalinde Billy öksürürken ağzından kan gelir, ama Helen geri döner ve onunla 'sevgili gibi' yürümeyi kabul ettiğini söyler. Böyle bir final, McDonagh'nın pasifliği, boyun eğmeyi, içine kapanmayı kabul etmediği mesajını net olarak iletir. Billy, hem gerçek yaşamında hem Amerika'da kendisi için uygun görülen zavallı, öksüz, sakat ve çirkin çocuk rolünü kabul etmez. Önce Amerika'ya gidebilmek için sınırlarını zorlar; sonra vahşi

ama güzel Helen'a çıkma teklif etme cesaretini gösterir. Anne ve babasını geçmişe gömerek kendi yaşamını sürdürme kararı ise McDonagh'nın diğer oyunlarında da karşımıza çıkan, bireyin kadere boyun eğmek yerine yaşamda aktif roller alması gerekliliğinin ve geçmişi unutmak konusundaki ısrarının devamıdır. Oyunlarında ele aldığı bireysel geçmişler, elbette İrlanda'nın geçmişinin eğretilemesidir.

Ana karakterin yoksul, sakat, öksüz fakat 'iyi' olması, oyunun genel yapısına serpiştirilen sevgi kırıntıları ve insancıl mesajların sık sık kendini göstermesi, olanaksız durumlarda rastlantıların ve şans faktörünün ana karakterden yana devreye girmesi ve olanaksızın gerçek olması McDonagh'nın diğer oyunlarında olmayan melodram özellikleridir. Bu unsurlar *İnishman'ın Sakatı*'nı bir yandan McDonagh'nın diğer oyunlarından farklı kılarken, başka bir yandan da zalimlikle insancıllığı, hüzünle mutluluğu, umutsuzlukla umudu, sevgisizlikle sevgiyi ve son olarak komedi ile trajediyi aynı potada erittiği için tam bir McDonagh oyunu yapar. Melodramın geçmişte en popüler olduğu dönemlere bakarsak, bu türün hızlı ekonomik ve toplumsal değişimlerin yaşandığı, büyük sanayi hamlelerinin yapıldığı ve bu değişimlere bağlı olarak yeni değerlerle karşılaşan bireylerin yaşadığı psikolojik tedirginlik dönemleriyle örtüştüğünü anımsarız. 1990'ların İrlanda'sında yaşanan hızlı ekonomik çıkışa bağlı yaşam tarzı değişikliği, yani tarıma bağlı yaşam tarzından endüstrileşmiş ve kapitalizme boyun eğmiş kentsel yaşama geçiş pek çok insanda tedirginlik yaratır. Toplumda yeni oluşan değerlerle eskimeye yüz tutmuş değerler arasında kutuplaşma başlar. Melodram ise her türlü kutuplaşmayı – iyiyle kötü, zenginle yoksul, tarımla endüstri gibi – bireyi merkeze koyarak ele alan bir türdür ve toplumdaki bu çatlamaya verilen kültürel bir

tepkidir (Vicinus 1981: 128, 129). İrlanda'da 1990'larda gerçekleştirilen hızlı ekonomik ve endüstriyel atılımlar toplumda değerler açısından çatlamalara neden olur. Bu oyunda yazarın melodram türünü kullanması bilinçli bir seçimdir, çünkü zıtlıklar arasında sersemlemiş İrlanda'yı göstermek için zıt kutupların çatışma alanı olarak bilinen melodram uygun bir türdür. Ancak, Martin McDonagh, bu oyunda melodram türünün belli başlı özelliklerini kullanırken bunları yine kendi postmodern tarzında tersine çevirerek kullanır. Melodramlarda ekonomik ve toplumsal değişimlerin yerinden oynattığı değerlerle sarsılan birey, ailesine sığınır ve aile bağları onu dış dünyadaki fırtınadan korur. McDonagh'nın oyunu işte tam bu noktada değişime uğrar, çünkü Billy'nin sığınabileceği bir ailesi yoktur. Oyunda, bireyi sevgiyle sarıp sarmalayacak ailenin yerini İrlanda, ailenin savaştığı kötü gücün yerini de Amerika ve temsil ettiği kapitalist değerler sistemi alır. Billy, Amerika'yı terk ederek İrlanda'ya, yuvasına sığınır. Ama oyun, bu noktada yine melodramın özelliği olan iyilerin kazandığı, kötülerin bir şekilde cezalandırıldığı mutlu sondan kopar. Geleneksel melodram türünde mutlu son, toplumsal değişim gerçeğini reddetmeden bireyin ve temsil ettiği değerlerin zafere ulaşarak diğer insanlara umut vaat etmesi demektir. Ancak, McDonagh'nın oyununda iyi kalpli Billy ülkesine döner, çevresindekiler onu affeder ve tekrar aralarına kabul ederler, hoşlandığı kızla yürüyüşe çıkma şansını bile yakalar, ancak oyunun finalinde ağzından gelen iki damla kan Billy'nin ve oyunun sonunu belirler.

Leenane Üçlemesi oyunlarında arka planda her an hissedilen ama karakterlerin konuşmaktan kaçındığı göç, İrlanda kimliği ve İrlanda-İngiltere ilişkileri temaları bu oyunda daha açık ve dolaysız yollardan sunulur. Örneğin, İrlanda'nın İngil-

tere tarafından nasıl sömürüldüğü ve İngiliz sömürgeciliğinden kurtulmaya çalışmakla geçen koskoca bir İrlanda tarihi Helen ile Bartley'nin oynadığı "İrlanda İngiltere'ye Karşı" oyununda hicvedilir. Oyunda, kiralık hayvan katili, erkeksi Helen İngiltere, sürekli şeker yiyen uyuşuk Bartley ise İrlanda'dır. Aslında Bartley bu oyunu bilmez. Helen, oyunun çok kolay olduğunu, sadece gözlerini yumması gerektiğini söyler. Bartley gözlerini yumunca, Helen gidip zavallı Bartley'nin kafasında teker teker üç yumurta kırar.

BARTLEY: Bu yaptığın hiç de hoş değildi, Helen.

HELEN: Sana İrlanda tarihi üzerine bir ders veriyordum.

BARTLEY: Benim İrlanda tarihine ihtiyacım yok. (*Bağırır*). Hele yumurtalı olanına hiç yok. Saçımı daha yeni yıkamıştım.

HELEN: İrlanda'nın ulus olmadan önce verdiği zaiyat, yumurtalı bir saçtan çok daha kötüydü Bartley McCormick. (II, *i*, 46)[1]

Göç konusuna gelince, adadan pek çok kişi Amerika'ya göç etmiştir, Billy ve diğerlerinin gönlünde de Amerika'da daha güzel bir hayata başlama arzusu vardır. Hepsinin gözünde Amerika adeta bir cennettir. Sokaktaki İrlandalı için, İrlanda ne kadar yoksulsa Amerika o kadar bolluk ülkesidir. Şekerlemelere çok düşkün olan Bartley'e Amerika'daki akrabaları İnishmaan'da olmayan şekerlemelerden göndermektedir. Ancak Amerikalı bir yönetmen de İnishmore'a film çekmeye geldiğine göre "İrlanda o kadar da

---

1 Bu bölümdeki tüm alıntılar aşağıdaki kaynaktan yapılmıştır ve çeviri yazara aittir.
Martin McDonagh, *The Cripple of Inishmaan*, New York: Dramatists Play Service Inc., 1997.

kötü bir yer olmasa gerek". Bu cümlenin değişik bağlamlardaki kullanımına oyun içinde altı kez rastlarız. Leenane'e bir Alman doktor yerleşmiştir, demek ki İrlanda o kadar da kötü bir yer değildir. Köye bir Fransız yerleşmiştir, demek ki İrlanda o kadar da kötü bir yer değildir. McDonagh bir yandan geçmişin kendine güvensiz, toplumsal ve kültürel açıdan kendini ve ulusunu aşağıda gören, bir tür aşağılık kompleksi içindeki önceki kuşaklara gönderme yaparken, bir yandan da onları anakronistik bir şekilde, 1990'larda ekonomik atılımlar yaparak refah toplumu haline dönüşen ve kozmopolit bir toplumsal yapıya kavuşmuş olan Kelt Kaplanı İrlanda ve İrlandalılarla karşılaştırır. Amerika'da önceki kuşakların yaratmış olduğu İrlandalı kimliğine karşı çıkarak anayurda geri dönen Billy, kimliğini aşağı görmeyen, ülkesini geçmişi ve geleceğiyle kabullenmiş, İrlanda'yı terk etmek istemeyen ama bunun yanında tek ulus, tek din, tek dil baskılarına da direnen günümüz İrlandalısının kimlik arayışını simgeler.

Christopher Murray ve Patrick Lonergan gibi eleştirmenler bu oyununda McDonagh'nın Avrupa ve ABD'nin sahnede ve beyaz perdede klişeleştirdiği ve hep öyle görmek istediği içkici, patatesten başka bir şey yemediği sanılan, duygusal, şakacı ve vatansever tek tip İrlanda karakterini hicvettiğini savunurlar. Özellikle Patrick Lonergan "Martin McDonagh, Küreselleşme ve İrlanda Tiyatro Eleştirisi" adlı makalesinde gerçekte var olan İrlandalı (kimliği) ile İrlanda dışında yaratılan/üretilen sanal İrlandalı (kimliği) arasındaki farka değinirken bu farklılığa en iyi saldıran oyunun *İnishmaan'ın Sakatı* olduğunu ileri sürer ve örnek olarak oyunda Billy'nin Hollywood'da deneme çekimi sırasındaki repliğini gösterir (649). Gerçekten de yaşanmış tarihsel gerçek ile yaratılan/kurgusal gerçek arasındaki farkın nasıl kolayca silinebileceğine iyi bir örnektir bu sahne.

BILLY: Anne? Korkarım bu dünyada daha fazla kalamayacağım, anne. Çorak ülkemden uzakta ölüm perilerinin benim için yaktığı ağıtları duyamadan mı öleceğim? Çorak ülkem, evet, ama gururlu ve cömert; ama ben ona sırt çevirdim, bir dolarlık kiralık bir odada ölmek için; baş ucumda soğuk terimi silecek ne bir annem var, ne de oğlum ölüyor diye yaradana küfürler yağdıracak bir babam; cansız bedenimin başında gözyaşı dökecek bir sevgili de yok. Cansız, evet, ama asil ve daima dik durmuş bir beden. Bir İrlandalı'nın bedeni! (II, *ii,* 47)

Bu dokunaklı sözler başlarken herhangi bir sahne yönergesi olmadığı için izleyici veya okuyucu bunun bir deneme çekimi olduğunu bilmez ve Billy'nin evinden uzakta, soğuk bir otel odasında gerçekten hastalandığını ve ölmek üzere olduğunu zannederek duygusallaşır ve üzülür. Bu sahnenin gerçek olduğunu düşünür. Billy'nin sözlerinde klişeleşmiş İrlanda kültürüne göndermeler vardır: Ölüm perisi, çorak ada ülke, duygusal ama aynı zamanda boyun eğmemiş, hep dik durmuş milliyetçi ve vatansever İrlandalı gibi. Daha önce Giriş Bölümünde değinildiği gibi, İrlanda dışında doğup büyüyen ikinci nesil İrlandalılar anayurt ve ulusal kimlik kavramlarına kendilerinden önceki neslin lensleriyle bakarlar. Bu nostaljik bir bakıştır ve anayurdun ve kültürün kendine has ögelerini öne çıkartırken ya abartır ya da değiştirir. İrlanda asıllı, Synge hayranı Amerikalı yönetmenin filmi *Aranlı Adam* buna iyi bir örnektir. Yukarıdaki öğeler – ölüm perisi, çorak ada ülke, milliyetçi ruh - günümüz İrlandasına ait öğeler değil, bir önceki nesle ait değerlerdir ve şu anki İrlanda gerçeğini yansıtmazlar. Oyunun daha sonraki sahnesinde, izleyici veya okuyucu gerçek olarak algıladığı sah-

nenin aslında bir Hollywood filmi için deneme çekimi olduğunu anlar. Yani gerçekle gerçek olmayan arasındaki sınır bir süre için karartılır. İrlanda dışında yaratılan İrlandalı kimliği gerçekmiş gibi sunulur. Aynı sunuş tarzı, film İnishmaan'da ilk kez izleyici karşısına çıktığında da tekrarlanır. Beyaz çarşaf gerilerek yaratılan ilkel ekran üzerinde izlenen film, çarşafın altından Billy'nin göründüğü sahne ile biter. İzleyici Billy'nin filmde mi yoksa gerçek yaşamda mı ortaya çıktığını bir an anlayamaz, ama sonra gerçek kendini gösterir. Billy'nin dönüşü filmin Ada'da ilk defa izleneceği güne rastlamıştır. İnishmaan halkı Billy'i filmde görmeyi beklerken tam karşılarında buluverir. Burada McDonagh gerçekle sanalın ne kadar kolay iç içe geçebileceğini ve aldatıcı olabileceğini gösterirken, bugüne kadar yaratılan İrlandalı kimliğinin de aynı şekilde tek tipe indirgenerek basitleştirilmiş İrlandalı kimliği olduğunun altını çizer. McDonagh'nın amacı, gerçek İrlanda kimliğini, bir başka deyişle, geleneksel baskın olduğu geçmişle şu anki postmodernitenin birlikte yaşandığı, yani zıtlıklarla ve çatışmalarla örülü ama günümüz İrlanda toplumsal gerçeğini tam olarak yansıtan bir İrlanda kimliğinin var olduğunu vurgulamaktır.

Billy'nin Hollywood'daki deneme çekiminde başarılı olamayışının ve orada kalmak istemeyişinin nedeni de budur. Yani, ondan söylemesi istenilen cümlelerin gerçek anlamda onu ve İrlandalıları yansıtmayışıdır. Daha sonra, İnishmaan'a dönünce Bartley ile konuşurken şöyle der Billy:

BILLY: Hollywood'u bırakmak hiç de öyle büyük bir şey değil; bana bir sürü salakça şeyler okuttular. Yok 'ölüm perisinin benim için yaktığı ağıtları' duyamayacakmışım, yok 'çorak adalıymışım' (...) yok

> İrlandalıymışım ben! 'Yüz yıllık baskının ezemediği kalbim ve ruhumla İrlandalıymışım' (...) Sonra da benden o lanet olası "Kırpık Çocuk" şarkısını söylememi istediler (II, *iii*, 56).

Burada sözü edilen "Kırpık Çocuk" şarkısının da kökleri "ölüm perisi" gibi İrlanda halk kültüründen gelir. "Kırpık Çocuk" eski bir İrlanda halk türküsüdür ve 1798'de Wexford'da İngiltere'ye karşı bir grup gencin isyan girişiminde bulunması olayına bir göndermedir. İsyan, başarılı olamamış, pek çok İrlandalı genç, İngiliz güçlerince öldürülmüştür. İsyanda başrolü üstlenen genç erkeklerin saçları çok kısa olduğu için Kırpık Çocuk lakabıyla anıldılar. Sözleri son derece hüzünlü olan bu şarkı, daha sonraları bağımsızlık savaşının tüm genç kurbanlarına yakılmış bir ağıt olarak söylendi.

McDonagh'nın buradaki tepkisi, hala İrlanda'yı 1798 ve diğer başarısız isyanlarla ve kurbanlarla anımsamakta ısrar eden, ulus olarak İrlanda'yı 'romantik özgürlük savaşçısı' şablonuna sokup oradan çıkartmayan ABD ve Avrupa ülkelerinedir. McDonagh, Amerikalı yönetmen Flaherty'nin büyük olasılıkla İrlanda göçmeni dedelerinden öğrendiği ama yeni kuşak İrlandalıların çoğunun belki de bilmediği bu iki yüzyıllık halk şarkısını ülkenin ulusal marşıymış gibi gören ve herkesin bildiğini sanan zihniyetiyle alay eder.

Film İnishmaan'da oynarken izleyicilerin verdiği tepkide de McDonagh'nın alaycı eleştirisi sürer. Aran Adalarından biri olan İnishmore'da geçen filmin neredeyse tamamına hakim olan köpek balığı avı karşısında izleyici filme daha ilk dakikalarda yabancılaşır, çünkü İrlanda denizlerinde köpek balığı çok nadir görüldüğü için İrlandalıların çoğu hayatlarında hiç köpek balığı

görmemişlerdir. Ama "köpek balıkları İrlanda'ya geldiklerine göre İrlanda hiç de o kadar kötü bir yer olmasa gerek" (II, *iii*, 50) sonucuna varanlar da olur.

Oyundaki olay akışının *Aranlı Adam* filmiyle başlaması ve sürmesi, McDonagh'ya özgü metinlerarası ilişkiye örnektir. Robert Flaherty'nin filmi, Aran Adalarında insanların zor koşullarda yaşam mücadelesi vermesi, kayalık bir coğrafyada hayatlarını tehlikeye atarak kahramanca balığa çıkmaları, çorak adalarda sadece birkaç dönümlük toprak parçası üzerinde mucizevi bir şekilde patates yetiştirme çabaları üzerine kurulu bir film olup, İrlanda'nın sömürü altında olduğu döneme ait söylem üzerine, yani bir yüzyıl önceki söylem üzerine oturtulmuştur. Filmde, Aran Adalarının bakir güzelliği ve görselliği sonuna kadar sergilenirken, insanların günlük yaşam rutinleri sanki bir kahramanlık destanı gibi aktarılır. Bir başka deyişle, filme göre, Aran Adalarında yaşamak cesaret ve kahramanlık ister. Film, gösterime girdiği 1934 yılında bile eleştirilere hedef olur, çünkü filmde betimlenen İrlanda yaşamı bir yüzyıl öncesine aittir. Yani, Batı İrlanda kıyılarında on dokuzuncu yüzyılda, parafin ve elektriğin olmadığı dönemlerde, aydınlatma amacıyla, kandillerde köpek balığı yağı kullanmak için köpek balığı avcılığı yapılmaktaydı, fakat o yüzyılda bile parafinin kullanımının yaygınlaşmasıyla köpek balığı avcılığı bırakıldı. Ancak, Avrupa, İrlanda'nın modernizmin eşiğinde olduğunu kabul etmek istemedi ve 1935'de film, Venedik Film Festivalinde Büyük Ödüle layık görüldü. McDonagh'nın bu filmi seçmesi rastlantısal değildir, kendi amacına hizmet eder. McDonagh'ya göre, İrlanda, bu filmde önce İrlanda kökenli Amerikalı yönetmenin, sonra da Venedik'de Avrupalı jürinin hayalinde yeniden yaratılmış ve gerçekte olmadığı gibi yansıtılmıştır.

Filmin İnishmaan'da bir grup izleyici tarafından izlendiği sahnede McDonagh yine sinemasal bir dil kullanarak iki sahneyi iç içe geçirir. İnishmaanlı izleyiciler *Aranlı Adam*'ı seyrederken, onları da tiyatro izleyicisi seyreder. Gerek film izleyicisine gerekse tiyatro izleyicisine sunulan İrlanda, gerçekte var olandan farklıdır; çünkü film, ailesi yıllar önce İrlanda'dan Amerika'ya göç ettiği için anayurdu dışında doğup büyüyen ve anayurt İrlanda'ya nostaljik göçmen penceresinden bakan yönetmen Robert Flaherty'nin İrlanda'yı nasıl algıladığını yansıtırken, tiyatro izleyicisine sunulan İrlanda da aynı koşullarda İngiltere'de doğup büyüyen ve orada yaşayan McDonagh'nın İrlanda'yı nasıl alımladığını yansıtır. Film izleyicisinin filmi "Pislik!" (II, *iii*, 54) olarak yorumlaması oyun izleyicisinin de aynı tepkiyi vereceği anlamına gelirse eğer, McDonagh'nın kendi kendisiyle nasıl alay ettiğine iyi bir örnek oluşturur.

McDonagh'nın *İnishmaan'ın Sakatı* oyununda geleneksel İrlanda toplumsal yaşamına dair parodileştirerek altını çizdiği bir başka nokta ise İrlandalıların dünyaca ünlü olduğu öykü anlatma sanatıdır. Yazar olarak öykü anlatım teknikleriyle çok ilgili olduğunu bildiğimiz McDonagh, İrlanda'da yazılı kültürden daha baskın konumda olan sözlü kültürün, bir başka deyişle, ağızdan ağıza dolaşarak değişen ama nesilden nesile aktarılan öykülerin insanların yaşamındaki rolünü sorgular. Billy, hafif öksürük nöbetlerini kullanır ve kendiyle ilgili trajik bir 'veremli çocuk' öyküsü yazarak önce tek bir kişinin inanmasını sağlar. Aradan geçen zaman, öykünün ağızdan ağıza yayılmasına ve yayılırken daha da trajik bir hal almasına neden olur. Öykü yaratmayı başka şekilde kullanan diğer bir karakter de adanın ayaklı gazetesi Johnnypateenmike'dır. Yaşamın durağanlığından sıkılan adalıların günlük yaşamlarına bir boyut eklediğini düşünerek bu işe

soyunan Johnny, adadaki her türlü ölüm, doğum gibi haberlerin yanında, dedikodu veya gerçekliği kanıtlanamayacak olayları bile 'haber' olarak kapı kapı dolaşıp sunmakta, haber bulamadığında ise kendini haber uydurma/yaratma konusunda tamamen özgür hissetmektedir. Bazen gerçek bir haberi daha çarpıcı olsun diye değiştirmekte, ona eklentiler yaparak sunmaktadır. Halk ise onun bu işi profesyonelce yaptığını düşündüğü için, her dediğine inanmakta, onun her şeyi bildiğini sanmakta ve ondan gelen 'haberleri' sorgulamadan kabullenmektedir. Haberlerini diğer insanlara aktarırken Johnny hemen konuya girmez; insanlara kendini daha iyi dinletmek için uygun bir senaryo ve bu senaryonun içinde kendisi için iyi bir rol yaratır. Christopher Murray, Johnny için hem "halk ozanı" hem de "pastoral yaşamın öykü yazarı" yakıştırmasını yapar (Murray 83). Billy, Johnny'ye anne ve babasının ölümüyle ilgili gerçeği bilip bilmediğini sorduğunda uydurduğu dokunaklı öykü muhteşemdir. Billy'nin tedavisi için gerekli parayı bulamadıklarını ve bu yüzden hayat sigortalarının parasını alabilmek ve bu parayla oğullarını tedavi ettirmek için kendi canlarına kıydıklarını söyleyerek Billy'nin kalbine geçici de olsa büyük bir sevgi, umut ve yaşam enerjisi yükleyerek bir anlamda yazar işlevi gerçekleştirir.

Sevgi gibi insan ruhunun ve yaşamının en olumlu olgusu McDonagh oyunlarında kendine uzun süre yer bulamadığı gibi McDonagh, izleyici veya okuyucunun da sevginin sihirli havasına uzun süre kapılmasına izin vermez. Bu yüzden olay akışında hemen bir kırılma olur. Billy, Johnnypateenmike'dan aldığı iyi haberle tam mutlu olmuşken, Eileen ve Kate'in konuşmalarını istemeden duyar ve ailesinin ölümüyle ilgili acı gerçeği öğrenir. Gerçek, Johnny'nin anlattığı gibi değildir. Anne ve babası sakat bir çocukla ömür boyu uğraşmak istemedikleri için Billy'i bir çu-

vala koyup denize atmak isterler ama bir kaza olur ve kendileri denize düşerek boğulurlar. Yani, gerçek bir kez daha değişir. Duyduklarıyla sarsılan Billy, yıllar önce anne ve babasının onu sarıp sarmalayıp denize atmak için kullandıkları çuvalı alıp kendini öldürmeye hazırlanırken Helen, kendi çapında, yani şiddete yatkın tarzıyla Billy'nin bandajlı yaralarını çekiştirerek yürüyüş teklifini, kendi deyimiyle "sürünme" teklifini kabul ettiğini söyleyerek Billy'yi ve izleyiciyi bir kez daha mutlu eder. Ancak Billy öksürürken kan tükürür, o an yüzündeki gülümseme donar, sahneyi terk ettiğinde sahne kararır. Sahneden bu çıkış ve bu karanlık, oyunun son sahne yönergesidir ve Billy'nin yaşamının da noktalanacağı karanlığa işaret eder.

***İnishmaan'ın Sakatı*, The Atlantic Theatre, Broadway, 1998. (Yönetmen: Garry Hynes)**



Aaron Monaghan (Billy) ve Kerry Condon (Helen)

***İnishmaan'ın Sakatı,* İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2007. (Yönetmen: Ahmet Levendoğlu)**





Deniz Gönenç Sümer (Billy)

INISHMORE'LU YÜZBAŞI (2001)

Aran Adaları Üçlemesi'nin ikinci oyunu olan *İnishmore'lu Yüzbaşı,* McDonagh'nın İrlanda tarihini, özellikle Kuzey İrlanda Sorununu arka plana koyarak parodileştirdiği tek oyunudur. Terörizm ve şiddetin abartı ve komik unsurlar eşliğinde sunulduğu, bazı tiyatro eleştirmenlerinin son on yılın en kanlı ama en komik oyunlarından biri olarak tanımladığı oyun, 1996'da yazılmasına rağmen Royal Shakespeare Company tarafından ilk kez 2001'de, Stratford-upon-Avon'da, The Other Place Tiyatrosunda sahnelendi ve aynı yıl en iyi komedi dalında Olivier Ödülünü kazandı. McDonagh'nın bazı röportajlarda söylediğine göre oyun, yazıldığı yıl Kuzey İrlanda Barış Sürecini olumsuz yönde etkiler kaygısıyla İngiltere'de National Theatre ve Royal Court tarafından, İrlanda'da ise Druid Tiyatro Topluluğu tarafından reddedilmişti. 11 Eylül 2001'de Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan terörist saldırının ardından terörizmin uluslararası gündemin başına yerleşmesiyle, aynı yıl oyun, Stratford'dan sonra, Londra'da beklenenin çok üzerinde bir izleyici kitlesi kazanmakla kalmadı, uluslararası bir üne de ulaştı. İrlandalı izleyicinin belki de salt Kuzey İrlanda Sorunu ile ilişkilendirerek ele aldığı *İnishmore'lu Yüzbaşı,* 11 Eylül saldırıları sonrası oluşan yeni uluslararası coğrafya ve politik iklime çok uygundu. 2002'de Bali'de çoğunlukla Avustralyalıların gittiği bir gece klübünün bombalanmasının ardından 2003'de Sydney'de sahnelenen oyun, Avustralya'nın Irak'ın işgalinde rol almasını devlet terörü olarak gösteriyor ve ülkesinin dış politikasını eleştiriyordu. Aynı yıl İstanbul'da sinagog ve İngiliz Büyükelçiliğine yapılan bombalı terörist saldırılardan sadece birkaç hafta sonra Mehmet Ergen'in Türkçe'ye çevirdiği ve yönettiği oyun, izleyici karşısına *İnishmore'un Yüzbaşısı (Kedi)* adıyla çıktı ve İstanbul izleyicisi tarafından terör kar-

şıtı bir oyun olarak alkışlandı. Yine aynı yıl, 2003 Dublin Tiyatro Festivali kapsamında İrlanda prömiyerini yapan oyun, terörizmi kınayan bir oyun olarak değil de terörizmin siyasal boyutunu ve nedenlerini görmezlikten gelen ve İrlanda bağımsızlık mücadelesini terörizmle aynı kefeye koyarak İrlanda tarihine leke süren bir oyun olarak algılandığı için İrlandalı izleyiciler tarafından soğuk karşılandı. Ayrıca, oyunda geçen İrlanda Cumhuriyet Ordusu'nun 1993'de İngiltere'de (Warrington), iki çocuğun ölümüne neden olan bombalı saldırısı da İrlanda izleyicisi için tatsız bir hatırlatmaydı (Lonergan 2004: 640). Türkiye'de 2007'de Van Devlet Tiyatrosu tarafından tekrar sahnelenen oyun, terörün en sonunda kendi kendini yok edeceğine vurgu yaptığı için bir kez daha alkışlandı.

Oyuna olumlu yaklaşan İngiliz eleştirmenlere göre, İrlandalı yazarlarca yazılan her oyun ulusal kimlik konusu veya ulusal politikalar doğrultusunda toplumsal ve politik mesajlar vermek zorunda değildir. Bu bağlamda, İngiliz eleştirmenler oyunu terörün ve şiddetin anlamsızlığına dikkat çekmeyi hedefleyen politik hiciv olarak değerlendirip, içindeki şiddet öğelerinin şiddeti ve terör örgütlerini kınamak için kasıtlı olarak yerleştirildiğini savunarak oyuna tam not verirler. McDonagh da 28 Haziran 2002 tarihli *Daily Telegraph* gazetesinde tiyatro eleştirmeni Charles Spencer'a verdiği roportajda oyunun şiddet karşıtı bir oyun olduğunu söyleyerek, bu oyunu 1993'de Warrington'da iki çocuğun ölümüyle sonuçlanan IRA saldırısından etkilenerek yazdığını belirtir. McDonagh'ya göre, İrlanda bağımsızlık mücadelesinin her iki tarafında da yer alan ve şiddete maruz kalan Protestan İrlandalılar, İngiliz kökenli İrlandalılar veya kendisi gibi İngiltere'de yaşayan İrlandalılar bu oyundaki şiddet karşıtı mesajları daha iyi görebileceklerdir.

Oyunun İrlandalı akademisyen ve eleştirmenlerden aldığı olumsuz eleştiriler ise iki ana noktada toplanır: Derinliği olmayan karakterler ve çarpıtılan tarihsel gerçekler. Bazı eleştirmenler oyun karakterlerini, dünya görüşü olmayan, ciddi politik tartışmalara girebilecek kapasiteden yoksun, duygudan arındırılmış, olaylara yüzeysel yaklaşan, fanatik, her an öldürmeye hazır ama neden savaştığını ve niye öldüreceğini bile hatırlamayan cansız robotlar olarak görürler (Luckhurst 2006: 119). Oyunun İngiliz emperyalizmine çanak tuttuğunu savunanlar bile vardır. Bu noktada İrlandalı eleştirmenlerin görüşlerinin abartılı ve önyargılı olduğu açıktır. Oyun, tür olarak farsa çok yakın olduğundan, karakterlerin gerçekçi tiyatronun veya İngiliz tiyatrosunda 1950'lerden 1970'lerin sonuna kadar örneklerini izlediğimiz politik tiyatronun ölçütleriyle değerlendirilmesi çok doğru bir yaklaşım olamaz. Bu oyundaki karakterlerden bir John Osborne, John Arden veya Arnold Wesker karakteri gibi düşünmesini ve hareket etmesini bekleyemeyiz.

İkinci gruptaki İrlandalı eleştirmenlerin görüşleri ise tarihsel gerçeklerin saptırılması üzerine yoğunlaşır. Bu gruptaki eleştirmenler, İrlanda'nın bağımsızlık mücadelesinde (en azından başlangıç döneminde) rol alan ve o dönemde halkın da büyük oranda desteğine sahip İrlanda Cumhuriyet Ordusu (IRA) gibi bazı örgütlerin oyunun ana karakteri Padraic gibi şiddet yanlısı ruh hastalarının yuvası olarak gösterilmesinin tarihsel gerçeklerle örtüşmediğini savunurlar. Bu gruptaki eleştirmenlere göre, oyunun İrlandalı izleyici tarafından soğuk karşılanmasının nedeni, McDonagh'nın İrlanda merkezli terör örgütlerinin tarihin kanlı sayfalarında yer almasına neden olan baskı ve sömürgeciliğe dayalı politik ve ekonomik nedenlerine hiç değinmeden, bu örgütleri öldürmeye programlanmış psikopatların toplandığı

yerler olarak betimlemesidir. Aslında İrlandalı eleştirmenlerin görüşlerini şekillendiren konu, bu kitabın Giriş bölümünde de belirtilen, geçmişi yirminci yüzyılın başlarına kadar giden İrlanda Tiyatrosu ve ulusal hedefler arasındaki sıkı ortaklık bağıdır. Ulusal hedeflerin gerçekleştirilmesinde tiyatro hep ulusal çıkarlardan yana olmuştur. İrlanda Cumhuriyet Ordusu, ulusal politikaya hizmet verdiğine inanıldığı için baskı altında bunalmış fakir halk tarafından desteklenmiştir. IRA'nın tiyatroda yansıtılması Sean O'Casey'nin veya Brendan Behan'ın oyunlarında gördüğümüz gibi ulusu için kahramanca savaşıp yaşamını feda eden genç İrlandalılar imgesinin dışına çıkmamıştır. McDonagh ise bu oyununda da yine aynı şeyi yapmakta, IRA gibi halk tarafından üzerine duygusal bir kılıf örülen örgütlerin gerçek yüzünü göstermeye çalışarak bir tabuyu yıkmakta, alışılagelmiş vatansever IRA'lı imgesini ters çevirerek bir ezberi bozmakta ve böylece eleştirmenleri ve bazı izleyici/okuyucu kitlesini rahatsız etmektedir. Bu eleştirmenler McDonagh'nın tarihsel gerçeklerden habersiz olduğu, İrlanda'nın bağımsızlık mücadelesini basite indirgediği veya tarihsel gerçekleri çarpıttığı görüşünde birleşirler. Oysa McDonagh'nın amacı günümüz İrlanda toplumunun gerçeklerine ayna tutmak olarak düşünülmelidir. McDonagh'ya göre günümüz İrlanda nüfusunun çoğunluğunu oluşturan genç kuşak aynı Padraic ve diğer örgüt üyeleri gibi İrlanda'nın bağımsızlık davasını belirli şablonlar çerçevesinde ve içi boşaltılmış kalıplarla ezbere bilirler ama olayın derinine inip özünü kavrayıp kavramadıkları konusu tartışılmalıdır. Bugün İrlanda'yı yönetenlerin bunu görmesi gerekir. Buna en güzel örnek oyunda geçen komik bir sahnedir. Ne için savaştığını bile unutmuş İrlanda Ulusal Bağımsızlık Örgütü üyeleri Oliver Cromwell'e karşı olmaları gerektiğini bilirler ama nedenini bir

türlü hatırlayamazlar. Olsa olsa kendi döneminde çok kedi öldürdüğü içindir diyerek çıkarlar işin içinden.

Oyun, eski İrlanda Cumhuriyet Ordusu (IRA) üyelerinden Padraic'in kedisinin katilini bulmaya çalışması üzerine kuruludur. Son derece acımasız ve şiddet yanlısı biri olan Padraic, yeterince şiddetli ve kanlı eylem yapmadığını düşündüğü için, üyesi olduğu İrlanda Cumhuriyet Ordusundan ayrılarak muhalif bir örgüt olan İrlanda Ulusal Bağımsızlık Ordusu'nu kurar. Ancak, oyun açıldığında buradan da ayrılarak başka bir muhalif örgüt kurmayı tasarlamaktadır. Ne var ki şu anda bu grubun tek üyesi kendisidir. Hayatta hiç kimseye ve hiç bir şeye karşı sevgi beslemeyen Padraic'in tek sevdiği varlık, kedisi Wee Thomas'dır ve işi nedeniyle kedisine iyi bakamayacağını düşündüğü için onu İnishmore'da yaşayan babası Donny'ye emanet etmiştir. Ne yazık ki oyun açıldığında Wee Thomas'a araba çarpmış ve hayvan ölmüştür. (Aslında kediyi öldürenler Padraic'in "Örgüt" içindeki düşmanlarıdır). Zavallı Donny, oğlunun hem kediye olan düşkünlüğünü, hem de kızınca uygulayacağı şiddetin boyutlarını çok iyi bildiği için kedisinin öldüğünü oğluna söylemez. Ona telefon ederek kedisinin hastalandığını söyler. Niyeti, Padraic'i duruma yavaş yavaş alıştırmak ve birkaç gün sonra da hastalıktan kurtulamayarak öldüğünü söylemektir. Ancak, kedisinin hastalığına kayıtsız kalamayacak kadar ona düşkün olan Padraic, İnishmore'a geleceğini söyleyince, kedinin cesedini bulan komşu çocuğu Davey hemen siyah bir kedi bulup, onu Padraic'e Thomas olarak yutturmayı önerir. Çevrede siyah kedi bulamayan Davey, kız kardeşi Mairead'in sarı tüylü kedisini ayakkabı boyasıyla siyaha boyar. Mairead de aynı Padraic gibi İrlanda'nın bağımsızlık mücadelesinde aktif rol almak isteyen, şiddet yanlısı genç bir kızdır. Plastik tüfeğiyle inekler üzerinde atış denemeleri

yaparak ineklerin gözlerini çıkarmaktadır. Ayrıca Padraic'e aşıktır ve onun muhalif grubunda yer almak için can atmaktadır.

Padraic eve geldiğinde kedi boyamaktan yorgun düşen Donny ve Davey derin uykudadır. Etrafa şöyle bir göz gezdirince siyaha boyanmış kedinin kendi kedisi olmadığını anlayan Padraic, zavallı kediyi silahla vurarak öldürür, Donny ve Davey'yi de kedisinin katilleri olduğunu zannederek sandalyeye bağlar. Tam silahı onlara doğrulttuğu sırada, uzun zamandır onun peşinde olan ve öldürmek isteyen eski örgüt arkadaşları Christy, Brendan ve Joey içeri dalar. Tam adamların kurşunlarına hedef olmak üzereyken Mairead'in plastik silahıyla adamların gözlerini hedef alarak yaptığı atışlar sayesinde kurtulan Padraic, kedisini öldürdüğünü itiraf eden Christy'yi işkenceyle öldürür. Tüm bu şiddetin ortasında kendisine yardım eden Mairead'a aşık olan Padraic, onunla evlenmeye karar verir. Mairead'in muhalif gruba katılma hayali de böylece gerçekleşecektir. Ancak, Padraic'in öldürüp bir kenara attığı sarı kedinin kendi kedisi olduğunu farkeden Mairead, bu defa plastik slahını değil, gerçek silah kullanır ve Padraic'i öldürür. Oyunun finalinde Wee Thomas salına salına sahneye gelir. Onun için estirilen terörden, dökülen kandan habersiz, hayattadır. Bu sahnede Davey'nin sözlerinin politik iletisine kayıtsız kalmak olanaksızdır: "Yani bütün bu terör tamamen bir hiç için miydi? Dört ölü, iki kedi ölüsü...." (*ix*, 55).[2] Bu sinirle kediyi hemen oracıkta vurmak isteyen Donny ve Davey'nin tetiği çekememesi ve kedinin hayatını bağışlaması, her ne kadar bağışladıkları hayat insan hayatı olmasa da, "*her*

---

2 Bu bölümdeki alıntılar aşağıdaki kaynaktan yapılmıştır ve çevirileri yazara aittir.
Martin McDonagh, *The Lieutenant of Inishmore*, New York: Dramatists Play Service, 2003.

tarafa ceset parçaları saçılmış, kan gölüne dönmüş" (46) sahnede geleceğe dair tek umut ışığıdır.

Bu kısa özetten de anlaşılacağı gibi *İnishmore'lu Yüzbaşı*, McDonagh'nın İrlanda'da geçen diğer oyunları arasında "Kuzey İrlanda Sorunu" ile birlikte terörizmi direkt olarak ele alan tek oyunudur. Terör ve şiddetin giderek günlük yaşamı ve masum insanları daha fazla tehdit ettiği günümüzde, terör ve terörist saldırıların altında yatan nedenlerin bazen çok basit, sıradan, hatta kişisel bile olabileceğini ima eden oyun, ilkel dürtülerini kontrol altında tutamayarak şiddet yoluyla toplumsal düzeni tehdit eden bu hastalıklı ruhların en sonunda kendi iç çatışmalarıyla birbirlerini ve örgütlerini nasıl yok ettiklerini gösterir. Başka bir deyişle, McDonagh, dolaylı olarak İrlanda bağımsızlık mücadelesine terör karıştığını ima eder. Hatta daha da ileri giderek bir yüzyıla damgasını vuran ulusalcı söylemin bile yapay ve şiddet içeren bir kalıp olduğu, kendi içinde bir politik güç oluşturup kendi çıkarlarına hizmet ettiği mesajını verir. Bu açıdan oyun, diğer McDonagh oyunları gibi yenilikçidir. Bir dönemin en önemli ve kutsal temaları sayılan vatanseverlik, İrlanda'nın toprak bütünlüğü, ulusal birlik ve beraberlik, çocuğu, genci ve yaşlısıyla uyum içinde yaşayan bir toplum temaları karakterlerin kişiliklerinde, diyalog ve eylemlerinde tamamen ters çevrilerek parodileştirilir. Padraic'in politik manifestosuna baktığımızda bunun İrlanda bağımsızlık mücadelesinin ve siyaset tarihinin en önemli isimlerinden Eamon de Valera'nın 17 Mart 1943'de Aziz Patrick Günü nedeniyle yaptığı ve "Düşlediğimiz İrlanda" konuşması olarak bilinen ünlü Halka Sesleniş konuşmasının parodisi olduğunu söyleyebiliriz.

PADRAIC: Bugüne kadar tek istediğim özgür bir İrlanda yaratmak oldu. Çocuklar rahatça koşup oynayabilsin diye özgür. Gençler dans edip şarkı şöyleyebilsin diye özgür. Kedilerinin kafasına bir kurşun sıkılmadan ortalıkta rahatça dolaşabilsinler diye özgür. (*ix*, 50)

Eamon de Valera düşlediği İrlanda için mutlaka kendi yaşamından büyük özverilerde bulunarak kendini İrlanda'nın bağımsızlık savaşımına adamıştır. Bu oyunda kendilerine 'özgürlük savaşçısı' diyenlerin ise kendi kişisel özlem ve düşleri vatana olan görev ve sorumluluklarının üzerine çıkar. Mairaid'in İrlanda'nın bağımsızlık mücadelesinde rol alma fırsatını salt kedisi için bir kenara itip, Padraic'i öldürmesinin arkasında, ironik olarak kedisine olan sevgisinin vatan sevgisinden daha ağır basması yatar. Mairaid, kedisine yapılan bu alçak saldırı karşısında, vatana olan görevini hiç tereddüt etmeden bir kenara koyar. Padraic ve örgüt arkadaşlarının durumu da bundan çok farklı değildir. Ülkenin bölünmez bütünlüğü için bir örgüt içinde savaşırken, bazen kendi bireysel istekleri doğrultusunda, bazen salt çıkarları için, bazen de ufak tefek kaprislerle örgütten ayrılırlar ve kendi içlerinde parodileştirilmiş nedenlerle birbirlerine düşman olurlar. Christy, Joey ve Brendan, Padraic'i öldürmek isterler, çünkü Padraic hem aşırı şiddet yanlısıdır, hem de misyonu ülkenin tam bağımsızlığı için savaşmaktan çıkmış, "İrlanda'nın okul çağındaki çocuklarını zehirleyen" uyuşturucu satıcılarını işkenceyle öldürmek (14) olarak değişmiştir. Christy, Joey, Brendan üçlüsü arasında da görüş ayrılıkları vardır. Örneğin, kedileri çok seven Joey, arkadaşlarının Padraic'in kedisini öldürmesine tahammül edemez. Sonuç olarak, Kuzey İrlanda Sorunu veya İrlanda'nın tam bağımsızlık davasının nelere indirgendiğini McDonagh

alaylı bir üslupla iletirken, bağımsızlık mücadelesi amacıyla kurulup, zaman içinde hedeften saparak kanlı terör örgütlerine dönüşen silahlı grupları eleştirir.

Oyun açıldığında Padraic'i bir uyuşturucu satıcısına işkence yaparken görürüz ve Padraic'in uyuşturucu satıcılarıyla İrlanda'nın bağımsızlık davasını birleştirmesinde McDonagh'nın vermek istediği günümüzün en önemli toplumsal ve politik sorununa ulaşırız: Terör örgütleri ve uyuşturucu madde kaçakçılığı. Örgüt, Padraic'in uyuşturucu satıcılarını öldürmesine karşıdır, çünkü uyuşturucu işi, örgütün en önemli gelir kaynakları arasındadır. Bu noktada oyun, hem İrlanda bağlamında hem de uluslararası bağlamda bağımsızlık adına çalışan örgütlerin ikiyüzlülüğüne dikkat çeker. Ülkenin bağımsızlığı için savaştıklarını söyleyen bu örgütler kazanç kaynaklarına ulaşmak için hiç tereddüt etmeden ülkenin gençlerini zehirleyerek öldürmektedir. Örgüt içinde eylem yapanlara özgürlük savaşçısı, eylem sırasında yaşamını kaybedenlere şehit denirken, uyuşturucu kullanmaktan ölen siviller ne toplumsal ne de politik hiç bir konuma yükselemez, sadece öldükleriyle kalırlar.

Oyundaki şiddetin abartılarak parodileştirilmesi ve bol küfür ve mizah eşliğinde komikleştirilerek sunulması İngiliz sahnelerinde 1960'larda Edward Bond öncülüğünde yaygınlaştırılan Vahşet Tiyatrosu oyunlarında zaten vardı. McDonagh şiddeti komik ögelerle yumuşatmayı Edward Bond'un da etkisiyle 1990'larda gelişen *'in-yer-face'* tiyatro geleneğinden alır. Örneğin, oyunun açılış sahnesinde uyuşturucu satıcısına işkence yapan Padraic, telefon çalınca işkenceye ara vermek zorunda kalır ve işkence yaptığı kişiden nazikçe birkaç dakikalığına izin ister. Kedisinin rahatsızlığı nedeniyle işkenceyi tamamlayamayacak olan Padraic, ayak tırnaklarından birkaçını söktüğü uyuşturucu

satıcısına otobüsle hastaneye gidip ayaklarını bir doktora göstermesi için biraz bozuk para verir. Şiddetli işkence sahnesine eşlik eden bu komik ayrıntı Kuzey İrlanda Sorunu'nu da basite indirgediği gerekçesiyle bazı eleştirmenleri rahatsız eder. *The Guardian* gazetesine verdiği röportajda McDonagh, yapmak istediği şeyin tam olarak bu olduğunu söyler: Ciddi bir konuda şiddeti komedi ile birleştirerek birilerini rahatsız etmek ve bu yolla düşünmelerini sağlamak.

McDonagh'nın İrlanda'nın bağımsızlık davasına bir başka ironik yaklaşımı ise Mairead'in söylediği ve geçmişte halkı İngiltere'ye karşı ayaklanmaya davet etmiş ve bağımsızlık savaşına özendirmiş, vatanseverliği ve kahramanca savaşmayı öven geleneksel halk şarkılarıdır. Bu şarkılar, ülkelerinin kutsal davası için savaşan ve yaşamlarını bu yolda kaybeden genç kahramanların hazin öykülerini anlatır. Şarkılardaki bu karakterler geçmişte gerçekten yaşamış, davaya hizmet etmiş ve ölmüştür. Oyunda ise böyle bir karakter yoktur, çünkü artık 'dava' için çalışanlar kişisel çıkarlarını ülke çıkarlarının üzerinde tutan, Padraic, Mairead, Christy, Brendan veya Joey gibi kişilerdir. Mairead'in söylediği bu nostaljik şarkılar aslında 'dava'nın nasıl bir değişime uğradığına dikkat çeker.

McDonagh sadece şarkılara değil, geçmişte yaşanan bazı olaylara da ironik göndermeler yaparak 'dava'nın doğasındaki değişikliği vurgular. Örneğin, Mairead, en yakın sinemada Guilford Dörtlüsü üzerine bir film olduğunu söyleyerek izleme önerisinde bulununca, Padraic'in yanıtından geçmişin kurbanlarına, geçmişin değerlerine hiç saygı duymadığını anlarız: "Boşver Guilford Dörtlüsünü. Suçsuz bile olsalar, suçu gururla üstlenmeleri gerekiyordu. Ama onlar ne yaptı? Sızlanıp durdular" (*vi*, 30). Oysa, Guildford Dörtlüsü olarak tarihe geçen üçü erkek, biri ka-

dın dört genç, İrlanda'nın bağımsızlık davası içinde yer alırken hiç bir suç işlemedikleri halde İngiliz Polisi tarafından 1974'de İngiltere'de bazı kafelerin bombalanması eylemlerinde terörist bir örgüt adına yer aldıkları gerekçesiyle tutuklanıp hapse atılmış, işkenceyle sahte itiraf belgeleri imzalatılmış ve on beş yıl hapiste kaldıktan sonra İngiliz hükümetinin yaptığı araştırmayla Polis'in yalan söylediği ve tutuklulara sahte itiraf belgesi imzalattırdığı ortaya çıkarılmış ve sanıklar 1989'da beraat etmiştir.

Aynı konuda başka bir örnek de Mairead'in kedisinin adıdır. Kedinin adı Sir Roger olup, 1916'da Paskalya Ayaklanması'nı planlayanlar arasında yer alan Sir Roger Casement'a bir göndermedir. Mairead, kedisinden bahsederken Sir Roger adını kullanınca, kedinin adını bilmeyen Padraic, konuyu yanlış anlar ve sorar: "O yaşlı bunağın ölmüş kedilerle ne alakası var şimdi?" (*ix*, 53). Padraic'in bu cümlesinden de anlaşılacağı gibi geçmişin en saygın vatansever isimlerinden biri olan Sir Roger Casement, Padraic için sadece yaşlı bir bunak, onun temsil ettiği değerler ise anlamsızdır.

Oyundaki bütün karakterler tip olmaktan öteye geçip gelişmiş sahne karakteri olamazlar. Başka bir deyişle, hiç birinin renkli bir iç dünyası, zengin duygu ve düşün kapasitesi yoktur. Kendilerini ve çevrelerinde olup biteni anlayıp değerlendirecek bilgi ve birikimden yoksundurlar. Duygusal ve entelektüel olarak boş bir kutuyu andırırlar. Politikadan bahsederler ama anlamazlar, ezbere şiir okur gibi konuşurlar. 'Davaya' hizmet ettiklerini düşünürler ama 'davanın' ne olduğunu bile anımsamazlar. Aslında herhangi bir davaya hizmet edebilecek zeka, beceri ve incelikten yoksun olmaları ama bunun farkında olmamaları oyun genelinde komedi unsuru olarak yer alır. İçlerinde insan, hayvan veya doğa sevgisi yoktur. Padraic'in kedisine olan düşkünlüğü aynı *Yalnız*

Batı'daki Valene'in plastik heykelciklere olan düşkünlüğü gibi fetiştir veya nesneye olan bağımlılıktır. Sahnede sürekli küfür eder, işkence yapar ve gözlerini kırpmadan adam öldürürler. Bu halleriyle bazen öldürmeye programlanmış robota bazen de öldürme rolü oynamak üzere sahneye çıkmış soytarıya benzerler. Ancak, oyunun vermeye çalıştığı politik ve toplumsal mesaj düşünüldüğünde, hele yazarın kendi arka planı ve İrlanda tarihine hangi açıdan baktığı anımsandığında, bu tiplerin titizlikle tasarlandığını, izleyiciye en kısa ve en etkin yoldan nasıl ulaşılabilir düşüncesiyle yaratılmış olduğunu söyleyebiliriz. McDonagh, diğer oyunlarına göre daha direkt ve samimi tarzda sanki "Bakın, 1990'larda Kuzey İrlanda'yı kurtarmak kimlere kaldı" der gibidir.

***İnishmore'lu Yüzbaşı*, The Atlantic Theatre, Broadway, 2006. (Yönetmen: Wilson Milam)**



David Wilmot (Padraic) ve Kerry Condon (Mairead)

***İnishmore'un Yüzbaşısı (Kedi),* Kenterler Tiyatro Topluluğu, 2003.**

(Yönetmen: Mehmet Ergen)



Hakan Gerçek (Padraic)- ortada Yeşim Koçak (Mairead) ve H. Gerçek





Royal Court Tiyatrosu yazınsal yönetmeni Graham Whybrow'un dediği gibi McDonagh, İrlanda tiyatro geleneğinin içinde ama İrlanda ulusal bağımsızlık savaşı söylencesinin dışında, hatta tam karşısında yer alır (Whybrow 2001: *x*). Aynı Synge gibi konularını ve karakterlerini kırsal yaşamın çeşitli katmanlarından alır, ama bunları hem 1990'larda İngiliz oyun yazarlarının kullandığı dramatik taktikleri hem de Amerikan korku filmlerinin bazı özelliklerini kullanarak piçleştirir. Bu oyunda da karakterlerin aşırı uçlarda ele alınıp karikatürleştirilmesi ve şiddet ögelerinin hiciv aracı olarak kullanılması 1990'ların İngiliz tiyatro geleneğinden gelirken, cinsel kimliği pek fazla gelişmemiş, ruhen normalden uzak, toplum dışına itilmiş bir teröristin kırsal kesimde seri cinayetlere başlaması, ancak erkeksi bir kadın tarafından kendi silahları ve kendi öldürme yöntemiyle yok edilmesi Amerikan korku filmi geleneğinden alıntılardır.

Bölüm IV

YASTIK ADAM (2003)

McDonagh'nın **Leenane Üçlemesi** ve **Aran Adaları Üçlemesinden** sonra yazdığı ilk ve son bağımsız oyunu olan *Yastık Adam* ilk kez 2003'de Londra'da National Theatre'da sahnelendi. Aynı yıl sezonun en iyi yeni oyunu seçilerek Olivier Ödülüne layık görülen oyun, 2005'de New York'da Amerikalı izleyici karşısına çıkmıştır. Bu oyundan sonra McDonagh tiyatro metni yazmamış, sinemaya yönelmiştir.

Tematik açıdan bakıldığında, *Yastık Adam*'ın, McDonagh'nın 2003'e kadar yazdığı, İrlanda kimliğini ve klişeleşmiş değerlerini hicvettiği 'İrlanda konulu' oyunlarından çok farklı olduğu gözlemlenir. Oyun İrlanda'da geçmez ve karakterler İrlandalı değildir. Adı tanımlanmayan totaliter bir ülkede ve tanımlanmamış bir zamanda geçer. Bu son oyununda McDonagh'nın İrlanda kimliğini sorgulamak yerine, totaliter rejimlerde bireyin temel hak ve özgürlükleri, devlet terorü, birey-devlet ilişkisi, kimlik oluşturmada ailenin ve devletin rolü, yazarın (sanatçının) toplumsal sorumluluğu gibi daha evrensel iletileri olan konulara yöneldiğini görürüz. Bu bağlamda, Harold Pinter'ın 1980'lerde yazdığı politik oyunlarından izler taşır. Ancak, yine de *Yastık Adam*'ın diğer McDonagh oyunlarıyla birleştiği önemli noktalar

vardır. Örneğin, aile kurumunun diğer oyunlarda olduğu gibi baskıcı, boğucu, devletle el ele verip bireyi sindirmeye çalışan bir kurum olarak ele alınması ve bunun sonucunda yine diğer oyunlarda da izlediğimiz ana-baba katilliği teması bu oyunun öncekilerle ortak motifleri arasındadır. Diğer bir benzerlik de *İnishmaan'ın Sakatı* oyununda karşımıza çıkan gerçekle kurgusal olan arasındaki sınırın karartılarak anlam kayganlığı yaratılmasıdır. Teknik açıdan ise kasvetli bir atmosfer, korku ve şiddet öğelerinin komik öğelerle iç içe gelişmesi, diğer oyunlarla benzerlik oluşturur.

Yastık Adam'da şiddet ve vahşet eylemlerinde çocukların kurban olarak seçilmesi, yani toplumun en masum bireylerinin acıyla kıvranması bir yandan korku atmosferini yaratırken, diğer yandan da izleyicide kızgınlık, kırgınlık ve tiksinti yaratır. Oyun bu açıdan çok eleştirilmiştir. Oysa McDonagh burada türlerle oynar. Bir başka deyişle, çocuk masallarını alıp kendi iletisini vermek için tersine çevirir. Yani McDonagh'nın masallarında çocuklar iyi davranışları nedeniyle ödüllendirilmez, ya adil olmayan bir ceza alırlar, ya da kurban edilirler. Şiirsel adalet çocuktan yana işlemez. Böylece McDonagh, çocuğun simgelediği umut ve masumiyeti yok eder. İzleyiciyi rahatsız eden motiflerden biri de budur. Bu oyunda şiddet ve vahşet motiflerinin McDonagh'nın diğer oyunlarına göre daha çok ve daha sert kullanılması, oyunu çağdaş İngiliz tiyatrosundaki 'in-yer-face' oyunları geleneğine daha çok yaklaştırır, çünkü bu motifler 1990'lı yılların İngiliz oyunlarının temel unsurları arasındadır. Oyunun öykü anlatmaya dayalı tekniği ise onu İrlanda tiyatro geleneği içine sokar. Brian Friel'ın *Faith Healer* (1979), Tom Murphy'nin *Bailegangaire* (1985), Frank McGuinness'in *Someone Who'll Watch Over Me* (1992), hele Conor McPherson'un *The Weir* (1997) öykü anlatma-

ya dayanan oyunlardır ve *Yastık Adam*'la ortak yönleri vardır. *Irish Times*'ın ünlü tiyatro eleştirmeni Fintan O'Toole ise *Yastık Adam*'da McDonagh'nın çift kültürlülüğünün, yani İrlanda ve İngiliz taraflarının çok iyi harmanlandığını ve böylece İngiliz Harold Pinter ve Joe Orton'ın sıkça kullandığı absurd komedi türünün İrlandalı Tom Murphy ve John B. Keane'in şiddet dolu karamsar melodramlarıyla karışarak son derece özgün bir tür oluşturduğunu söyler.[1]

Oyun, günümüzde ve adı belirtilmeyen totaliter bir ülkede geçer. Öykü yazarı Katurian Katurian Katurian (KKK), kendinden bir yaş daha büyük ağabeyi Michal ile birlikte yaşamaktadır. Ancak, ağabeyine doğduğu andan itibaren anne ve babası tarafından bilerek ve isteyerek 7 yıl boyunca işkence yapıldığı için ruhsal ve fiziksel yara almış ve zeka özürlü olarak hayatına devam etmek zorunda kalmıştır. Sonradan yazarın öykülerinin içine girince anlayacağımız gibi anne ve baba, aslında garip ve sadistçe bir deney yapmışlardır. Amaçları büyük çocuk Michal'a işkence yaparak yazma konusunda yetenekli olan küçük çocuk Katurian'ın korku ve dehşet temalı öyküler yazmasını sağlamaktır. Yıllarca geceleri ağabeyinin çığlıklarıyla ve inlemeleriyle uyumak zorunda kalan Katurian, on dört yaşına geldiğinde, bir akşam Michal'ın odasına girer. İşkenceden baygın düşmüş ama yaşam mücadelesi veren ağabeyini kurtarmak için anne ve babasını öldürür.

Daha oyunun başında gelen bu bilgi, McDonagh'nın diğer oyunlarında da karşımıza çıkan aile kurumunun kimlik edinmedeki rolü temasını tanıtır. Ancak, bu oyunda çizilen tablo, çocuklara şiddet uygulanması nedeniyle diğer oyunlardan daha ka-

---

1 Fintan O'Toole, '*Yastık Adam* Oyun Broşürü', National Theatre, Londra, Kasım 2003.

ramsardır. Katurian'ın ailesi çocukları arasında bir seçim yapmış ve birisini kurban ederek diğerine yazarlık kimliği kazandırmıştır. Her birey için tehlikelerden kaçıp sığındığı, kendini güvende hissettiği, karşılıksız sevgi ve şefkat bulduğu bir kurum olması gereken aile, zalimce ve otokratik bir şekilde bireylerin geleceğine karar veren ceza ve işkence yerine dönüşmüştür.

Teknik açıdan bakıldığında *Yastık Adam*'ın McDonagh'nın daha önce yazdığı oyunlardan farklı olduğu, McDonagh'nın bu oyunda farklı bir dramatik teknik kullandığı gözlenir. Oyunun ana kahramanı olan yazarın başından geçen asıl olay, yazarın öykülerinde geçen olaylarla iç içe geçmiş olarak sunulur. Yazarın o anda yaşadıkları, yani dramatik sahne anı, yazarın öykülerinin kendisi tarafından okunması veya öykülerinin sahne üzerinde oyuncular tarafından canlandırılmasıyla sürekli kesilir. Aslında tek mekan ve tek olay vardır: öykü yazarı Katurian polis merkezinde sorgulanmaktadır. Ancak öykülerin, dramatik olay ve zamanı bu şekilde kesmesiyle gerçek ve kurgusal bir dizi olay sürekli yön değiştirerek finale doğru ilerler. Bu süreç içinde zaman zaman kurmaca ile gerçekten yaşanmış olan iç içe geçerek birbirine karışır. Katurian'ın öyküleri birer peri masalı değildir, hatta geleneksel peri masalı türü tamamen tersine çevrilir. Hemen hemen tüm öykülerde bireysellik, aile ve devletin sınırsız gücü altında ezilir ve yok edilir. Ancak, yine de öyküler o kadar ilginçtir ki onların büyüsüne kapılan izleyici, okuyucu veya eleştirmen, oyunu çözümlemek için öyküleri yapısökücü bir yaklaşımla ele alarak onları ya yazarın hayatından bölümlermiş gibi irdeleme tuzağına, ya da yazarın ahlaki, toplumsal veya politik eleştiri yaptığı yanılgısına düşer. Oysa, McDonagh'nın iletisi tam tersidir: Öyküyü söyleyenle öykü arasındaki ilişkiye mesafeli yaklaşmak gerekir, çünkü McDonagh'ya göre, öyküyü

anlatan ahlaki açıdan diğer insanlardan yukarıda konumlanmış üstün bir varlık değildir. Onun da iyi ve zayıf yanları vardır. O da suç işleyebilir. Bu durumda, sanatın/edebiyatın ve yazarın toplumsal sorumluluğu mercek altına alınır. Böylece oyun, bir yandan yazar-toplum ve yaşam-sanat-ideoloji ilişkilerinin doğasını sorgularken, diğer yandan da gerçekle yanılsamanın sınırlarını iç içe geçirerek postmodern anlatılarda sık rastlanan anlam kayganlığı oluşturur ve izleyiciyi sürekli şaşırtır.

Zaman ve mekan belirtilmese de, oyunun özünde, yazdığı öyküler nedeniyle tutuklanıp işkence altında sorgulanan ve sonunda sisteme tehdit oluşturduğu için öldürülen bir yazarın trajedisi olması ve oyunun ilk gösteriminin 2003'de terörle mücadele ve demokrasi getirme adına Irak'ın Amerikan ve İngiliz güçlerince işgaline rastlaması, ve sonrasında Amerikan askerlerinin Abu Garib'de sorguladıkları Iraklı askerlere işkence yaptıkları görüntülerinin medyaya yansıması, oyunun politik bağlamda ele alınmasına neden olur. Bu oyunda, McDonagh'nın demokrasi ve terörle savaş adına Birinci Dünya Ülkelerinin nasıl demokrasiyle asla örtüşmeyecek eylemlere girişerek totaliter diye etiketledikleri devletlerden farksızlaştıklarını ironiyle ele aldığı söylenebilir. Ancak, oyunu sadece Batı'nın ileri gelen devletlerinin dünyanın geri kalan yerlerinde, özellikle de Ortadoğu'da giriştiği işgalleri kınayan bir oyun olarak görmek, onu fazlasıyla budamak ve basite indirgemek olur, çünkü oyunda, totaliter sistemin bireye verdiği zararlar kadar, yazarın bu sistemdeki konumu ve rolünün kutsallaştırılması veya duygusallaştırılması ironik bir tarzda ele alınarak sorunsallaştırılır. Oyunda devleti temsil eden karakterin bir repliği buna iyi bir örnektir:

> (...) Yazarları asmayı severiz. Geri zekalıları her zaman asabiliriz. Asıyoruz da zaten. Ama bir yazar astığında bir mesaj vermiş oluyorsun dışarı, anladın mı? (*Ara*) Ne mesajı gönderdiğini bilmiyorum, o benim alanım değil, ama bir mesaj gönderiyor. (I, *i*, 30) [2]

Oyunun açılış sahnesinde Katurian polis tarafından işkence altında sorgulanmaktadır. Sorgulamayı dedektif Tupolski ve yardımcısı Ariel yapar. İzleyici veya okuyucu bu ismi duyunca elbette Shakespeare'in *Fırtına*'sındaki Prospero'nun yardımcısı Ariel'i ve bu ikilinin ilişkisini ve bunun McDonagh'nın oyununa taşıdığı ironiyi fark eder. Ayrıca, bu sorgulama sahnesi Harold Pinter'ın *Doğum Günü Partisi* (1958) oyunundaki Stanley'nin Goldberg ve McCanzie tarafından sorgulandığı sahneyi de çağrıştırır. Katurian öykülerinin içeriği nedeniyle tutuklandığı için şaşkındır ve yazdığı öykülerin politik veya sosyal içeriği olmadığını, eğer var gibi görünen bir öyküsüyle karşılaşıldıysa bunu hemen düzeltmeye hazır olduğunu söyler. Oysa sorgulamanın asıl nedeni, gerçek yaşamda, hem de Katurian ve ağabeyinin yaşadıkları semte çok da uzak olmayan bir semtte Katurian'ın öykülerinde yazmış olduğu türden, üç şiddet olayının yaşanmış olmasıdır. Aslında bu üç vahşet örneği olay onun üç öyküsünün tıpatıp hayata geçirilmiş halidir ve yazar seri cinayetten şüphelenilerek gözaltına alınmıştır. Öykülerden ilkinde ("Küçük Elma Adamlar") küçük bir kız çocuğu kendisine şiddet uygulayan babasından kurtulmak için içine jilet yerleştirdiği ve küçük adamlar şeklinde kestiği elmaları babasına yedirmeye çalışırken babası da çocuğu bu elmalardan yemeye zorlar ve zavallı kız boğazına jilet saplanarak ölür. Polis, boğazına jilet saplanmış bir kız çocuğu

---

2 Bu bölümdeki alıntılar aşağıdaki kaynaktan yapılmıştır ve çeviri yazara aittir. Martin McDonagh, *The Pillowman*, London: Faber and Faber, 2003.

cesedi bulmuştur. Yani, çocuk, aile terorüne baş kaldırma cesaretini göstermiş ama yenilmiştir. Diğer öykü ("Nehir Üzerindeki Kasaba") Hamelin'de geçer ve bu öyküde de bir başka çocuğun, hem de yoksulluk içinde yaşamasına rağmen asla şikayet etmeyen, son derece iyi kalpli, yardım sever ve sevecen bir çocuğun ayak parmakları siyahlar giymiş, gizemli bir adam tarafından, ileride ona faydalı olacak vaadiyle zalimce kesilir. Oysa çocuk elindeki yiyeceğini paylaşmıştır bu adamla. Masalın Hamelin'de geçmesi McDonagh oyunlarında görmeye alışkın olduğumuz metinlerarası ilişkidir. Bu çocuk, "Fareli Köyün Kavalcısı" masalında, parası ödenmediği için intikam amacıyla çocukları peşi sıra götüren Kavalcı'yı izleyemeyen, en arkada kalan çocuktur. Çünkü ayak parmakları yoktur ve hızlı yürüyemez. Yani, çocuk, Kavalcı'nın intikam planında kullandığı bir nesne olmamış ama bunu ayak parmaklarıyla ödemiştir. Öte yandan, polis hem ayak parmakları olmayan bir çocuk cesedi bulur, hem de kesilmiş ayak parmaklarını Katurian'ın evinde yapılan aramalar sonunda bulduğunu açıklar. Katurian'ın en iyi öyküm diye tanımladığı üçüncü öyküde ise İsa'nın ruhunun kendinde tekrar bedenlendiğini iddia eden sağır ve dilsiz bir kız çocuğu ailesi tarafından bakalım dirilecek mi diye diri diri toprağa gömülür ve polis aynı olaya maruz kalmış bir kız çocuğuyla ilgili ihbar aldığı için küçük kızın cesedini aramaktadır. Burada McDonagh'nın hedefi yine Hristiyanlık ikonografisi olur, çünkü İncil'deki "Diriliş" öyküsüyle alay etmektedir.

Oyun açıldığında, Katurian bu olayların sorumlusu olarak sorgulanmaktadır. İşkenceden bitkin düşen yazar, yan odada sorgulamaya alınan ağabeyi Michal'ın yanına getirilir. Geçmişte yaşanan roller şimdi tersine döner. Yıllarca ağabeyinin işkence altındayken çıkardığı seslerle yaşamak zorunda kalan kişi

Katurian olurken, şimdi kardeşinin acı dolu çığlıklarına katlanması gereken kişi Michal olmuştur. Burada, değişen tek şey kişiler değildir, işkence de el değiştirir. Aileden devlete geçer. Bir başka deyişle, aile, fertlerine işkence etme konusunda devletin bir koludur. McDonagh'nın sunduğu tablo çok karamsardır. Birey, aile şiddeti ile devlet şiddeti kıskacında can çekişmektedir. Ancak, Michal, kardeşinin çığlıklarına duyarsız kalır, çünkü yıllarca işkence gördüğü için işkenceye karşı duyarsızlaşmıştır. Burada McDonagh çok önemli bir toplumsal iletinin daha altını çizer. Şiddete maruz kalan birey şiddeti kanıksar ve şiddet kanıksanırsa, bireyler duyarsızlaşır; bu da toplumların barış içinde mutlu yaşamalarını engeller.

Michal, izleyiciyi şaşırtacak bir itirafta bulunur. Seri katil kendisidir. Kardeşinin ona okuduğu öykülerinden yola çıkarak bu cinayetleri işlediğini, öykülerin şiddet sahnelerinin ne derece zorlama olduklarını anlamak istediği için bu cinayetleri tasarladığını ve her şeyi polise çoktan itiraf ettiğini açıklar. Kendisinin doğrudan suçlu olmadığını, her şeyi kardeşinin öykülerine göre yaptığını ekler. Katurian kulaklarına inanamaz, tam bir şok içindedir. Ağabeyine yazdığı öyküleri okurken onun gidip bu öyküleri uygulamaya koyacağını asla düşünmemiştir. Küçüklüğünde gördüğü işkence, yaşadığı ruhsal ve bedensel acılar hem beyninde hem de kişilik gelişiminde hasara neden olduğu için Michal'in algılama, düşünme ve yargılama yetileri küçük bir çocuğunkiyle eştir. Ancak, bu noktada McDonagh hem ironik olarak deney yapanı değiştirir hem de yine şiddetle ilgili bir mesaj verir. Üzerinde deney yapılarak büyüyen Michal, şimdi birkaç deney yapmıştır. Yani, şiddet, öğrenilen bir davranıştır. Michal şiddeti öğrenmiştir, çünkü yıllarca ona sistematik olarak işkence yapılmıştır. Bu yüzden Katurian, ağabeyine kızsa bile hiçbir şey

yapamaz, ama şu anda polisin Michal'a işkence yapacağı ve sonra da onu öldürecekleri gerçeği Katurian'ı çok üzmekte, bu fikre dayanamamaktadır.

Sorgulandıkları yerde birbirlerine sarılıp uyumadan önce Michal, kardeşinden ona bir öykü anlatmasını ister, kendi yazdıklarından birini, "Yastık Adam" öyküsünü dinlemek ister. Oyun başladığından beri dördüncü öyküdür bu ve oyuna adını veren öykü olduğu için olay akışı ve oyunun devamı için önemli bir öykü olacağı kesindir. Yastık Adam, neredeyse üç metre boyunda, normal insanlara hiç benzemeyen, kafası, vücudu, kolu, bacağı, hatta dişleri bile yumuşacık yastıklardan yapılmış, yüzünden gülümsemesi hiç eksik olmayan, herkeste sarılma hisleri uyandıran bir yaratıktı. Ancak, Yastık Adam'ın çok zor ve hüzünlü bir görevi vardı. Belki de bu yüzden bu kadar yumuşak ve güven verici bir görünümde olmak zorundaydı. Sürdürdükleri acı ve ıstırap dolu, mutsuz yaşamlarına kendi elleriyle son vermek isteyenlerin son anlarında onların yanında oluyor, ellerini tutuyor, yumuşacık kollarıyla onları sarıp sarmalayarak onlara "Bir dakika bekle!" diyor ve zaman içinde geriye doğru bir yolculuk yaparak onların yaşamlarına acının henüz hiç girmediği çocukluk dönemlerine giderek, daha çocukken onları yaşamdan koparıyordu. Bunu, çocukların çok yaşadığı kazaları kullanarak gerçekleştiriyordu. İleride mutsuz bir yaşamı olacak çocuğu önce buna ikna ediyor, sonra da çocuğun ya bir derede boğulmasını, ya başını bir naylon torbaya sokarak nefessiz kalmasını, ya bir taşıt altında can vermesini, ya da bir yerden düşmesini sağlıyordu. Yastık Adam'ın işi ve hayatı bu yüzden çok zordu, çünkü işinde başarılı olamazsa, yani çocuğu ikna edemezse, küçük bir çocuk mutsuz bir yaşama doğru ilerliyor, Yastık Adam başarılı olduğu zaman ise küçük bir çocuk feci biçimde can veriyordu. Böyle bir

yaşama daha fazla dayanamayan Yastık Adam, son bir görevi yerine getirip bu işten sonsuza kadar kurtulma kararı aldı. Bu son görev, kendi çocukluğuna geri dönüp, hep göz yaşıyla geçecek bir yaşamı daha başındayken sona erdirmekti ve Yastık Adam zaman içinde geriye giderek Yastık Çocuğu buldu. Ona ileride yapacağı işten, mutsuz bir yaşam sürmesinler diye öldüreceği onca çocuktan söz etti. Yastık Çocuk çok akıllıydı, olayı hemen kavradı ve üzerine bir bidon benzin dökerek "Teşekkür ederim" dedi ve "Anneme bu akşam çayımı içemeyeceğimi söyler misin lütfen?" dedikten sonra kibriti çaktı. Yüzünden hiç eksik olmayan o kocaman mutlu gülümsemesiyle birlikte eriyip giderken duyduğu son sesler, yüzlerce çocuğun sesiydi. Bunca zaman ölüme yönlendirdiği yüzlerce çocuk, cıvıl cıvıl sesleriyle hayata geri dönmüşlerdi, bundan sonra sürdürecekleri soğuk, acı ve gözyaşı dolu hayatlarına. Üstelik onlara yardım edecek bir Yastık Adam olmayacaktı artık.

Bu öykünün oyun içindeki önemi, anlatıldığı anda anlaşılmaz. İkinci Perde'de Katurian, polis işkencesi altında acı içinde can vermesin diye ağabeyine son bir öykü daha anlatıp, saçlarını okşadıktan sonra, o uyurken onu bir yastıkla boğarak öldürünce anlaşılır. Katurian hem yazar, hem de oyunun Yastık Adamı'dır ve kendisi de ölüme hazırdır artık. Zaten Michal'a da bu öykü, kendini anımsatmıştır. Ayrıca, hem Katurian, anne ve babasını boğarken, hem de Ariel babasını boğarken yastık kullanmıştır. Oyunun son öyküsünde ise Yastık Adam, çocuk Michal'ı ziyaret ederek daha fazla acı çekmeden ölmesi için ona bir şans verir, ama Michal kendisi acı çekmezse kardeşi iyi bir yazar olamaz düşüncesiyle hareket ederek Yastık Adam'ı geri çevirir. Yani Michal bedenini ve akıl sağlığını kardeşinin yazar olması adına

kurban etmiştir. Elbette bu öykü, yazar tarafından acıya anlam verme adına yapılan acı ama iyimser bir girişimdir.

Üçüncü Perde'nin başında Katurian altı kişinin ölümündeki pay ve sorumluluğu kabul ederek annesini, babasını ve ağabeyini bizzat kendisinin öldürdüğünü, diğer cinayetleri de ağabeyinin kendi yazdığı öykülerden etkilenerek işlediğini itiraf eder. Tek isteği, öykülerinin yakılmaması, korunmasıdır. Ancak oyun burada bir kez daha yön değiştirir. Kendini İsa zannettiği için diri diri gömülen kız çocuğu sağ olarak bulunur, üstelik gömüldüğü yere oyuncaklar ve yeterli yiyecekle birlikte gömülmüştür ve çok mutludur. Parmakları kesilen çocuk ve jiletli elmayla öldüğü söylenen kız çocuğu da hayattadır. Bu sözde cinayetlerin gazetelerin çoğu gerçek olmayan ikinci sayfa haberleri olduğu anlaşılır. Ama artık çok geçtir. Katurian suçludur ve başına bir başlık geçirilerek çevresini görmemesi sağlandıktan sonra kurşuna dizilir. Yere düştüğünde berenin altından akan kan yere yayılır. Oyunun finalinin bu olduğunu düşündüğümüz sırada Katurian ayağa kalkar, başındaki bereyi çıkartarak konuşmaya başlar. O sırada öldüğünü zannettiğimiz Michal sürünerek içeri girer.

> KATURIAN: Ölmeden önce sadece yedi buçuk saniyelik bir zaman verilen Katurian Katurian kardeşi için dua yerine son bir öykü düşünmeye çalıştı, ancak, bulduğu şey bir öykünün ancak dipnotu olabilirdi. (III, 102)

Dipnot şudur: Mutlu ve sağlıklı bir çocuk olan Michal Katurian, ailesinin ona işkence yapmaya başladığı ilk gece Yastık Adam tarafından ziyaret edilerek, isterse bu acı dolu yaşama daha başlamadan son verebileceği konusunda bilgilendirilir.

Ancak, Michal kendisi bu acıları çekmezse ağabeyinin o güzel öyküleri yazamayacağını bildiği için yaşamına son vermez, çünkü onun öykülerini çok seveceğini bilir. Burada Dipnotun sonu da ilginçtir. Son bir beklenmeyen dönüş gelir. Dipnot, Michal'ın öyküsünden kopup yazar Katurian'a gelir. McDonagh, oyunun finalinde yazar olmaya, yazmaya ve yazılan öykülerin de kendi yaşamları olduğu gerçeğine yoğunlaşır. Yazar ölmüştür ama sesi, son bir öykü için orada, sahnededir, seyirciyle yüz yüzedir ve anlatmayı, mesaj vermeyi sürdürmektedir. Katurian'ın öyküleri karamsar bir finalle biterken, McDonagh, karakterini dirilterek ve öykülerinin saklanmasını sağlayarak iyimser bir sona ulaşır.

SONUÇ

Nicholas Grene'nin dediği gibi geleneksel İrlanda oyunlarının bir formülü vardır (Grene 261). Yirminci yüzyılın başından günümüze kadar üretilen oyunlara bakıldığında geleneksel İrlanda tiyatrosunun kendine özgü, doğalcılığa varan gerçekçi bir sunuş tarzı, sürekli yinelenen çatışmaları ve temaları, klişeleşmiş simgeleri, karakterleri ve özellikle dekoru vardır. Dahası, geçmişte ve günümüzde, İrlandalı oyun yazarları iki konuda çok duyarlı davranmışlardır. Bunlardan birincisi İrlanda'nın sömürgecilik karşıtı hareketinin ve ulusal bağımsızlık savaşının oyunlarda efsaneleştirilerek ele alınmasıdır. İkincisi ise İrlanda'nın ve İrlandalı kimliğinin sahnede yeniden sunumu konusunda, yüzyılın başında Yeats ve Augusta Gregory'nin amaçladığı "İrlanda'nın şimdiye kadar dile getirilmemiş derin düşünce ve duygularını sahnede canlandırma" (Çapan 39) ülküsüne sadık kalınmasıdır. Bu amaçla, gerek mekan gerekse karakterler ideale yakın olarak yansıtılmışlardır. Batı İrlanda kırsalı tüm doğal güzelliğiyle sergilenirken, yöre halkı hemen hemen her oyunda şakacı, sıcak, mizah duygusu keskin, yardımsever ve vatanperver insanlar olarak idealize edilirler. Bu formülü uygulayan yazarlar özgün yapıtlar yaratmasalar bile hem halk tarafından hem

eleştirmenler tarafından daha olumlu karşılanmış, oyunlarının sahnelenmesi ve yayımlanması kolaylaşmıştır.

Martin McDonagh ise geleneksel İrlanda oyunlarının formülünü alır ve bu formüle kendine has öğeler ekleyerek değiştirir. Mekan olarak İrlanda'nın batı kırsalını ve Abbey dekorunu kullanır. Karakterler, küçük kasaba veya köy sakinleridir. Ancak, Synge ve O'Casey gibi, McDonagh da bu karakterleri ve mekanı idealize etmez. Tersine, var olan şablonun yapaylığına dikkat çekmek için şablona ait her öğeyi ya hicveder ya da parodileştirerek sunar. Amacı, bugüne kadar sunulan şablonun insanları uyuşturduğuna, onları günümüze ait toplumsal ve politik gerçeklerden kopardığına dikkat çekmektir. Bunu yaparken geleneksel İrlanda oyunlarının, özellikle Synge ve Augusta Gregory oyunlarının ana formülünü alır ve onlara çağdaş İngiliz ve Amerikan tiyatrosu metinlerinden ve popüler kültürün belli başlı görsel metin türlerinden (sinema ve televizyon dizileri) eklemeler yapar. McDonagh oyunlarında Yeni Şiddet Tiyatrosu olarak da anılan 'In-yer-face' tiyatrosunun etkileri de çok güçlüdür. Toplumsal kurumları sorgulayan, tabuları yıkarak yasakları ortaya çıkarmayı hedefleyen ve bireyi o güne kadar yüzleşmekten kaçındığı her tür duygu ve düşüncesiyle yüzleşmeye çağıran, bunu en kısa ve etkileyici yoldan yapma adına aşırı dozda şiddet öğesi içeren 'in-yer-face' oyunları, toplumsal tabuları yıkmayı hedefleyen ve bir toplumu, hasıraltı ettiği bazı gerçeklerle yüzleşmeye çağıran McDonagh iletileri için çok uygundur. Örneğin, *İnishmore'lu Yüzbaşı* (2001) oyunu, İrlanda tarihinin en sancılı ve acılı dönemlerinden birine geri dönerek Kuzey İrlanda sorununu ele alır. Ancak, ele alış tarzı İrlandalı izleyicileri ve eleştirmenleri rahatsız eder. İrlandalı izleyicinin sahnede görmeye alışkın olduğu idealize edilmiş, neredeyse halk kahramanı

haline dönüştürülmüş İrlanda Cumhuriyet Ordusu (IRA) üyeleri, McDonagh'nın oyununda terörist, tarihin bir döneminde halkın çoğunluğunun desteklediği IRA da kanlı bir terör örgütü olarak ele alınır. McDonagh'nın amacı, bağımsızlık adına bile olsa, her türlü savaş ve devrimin zaman içinde yozlaşacağına ve silahı en sonunda kendine de çevireceğine dikkat çekmektir. İrlanda bağımsızlık savaşı sırasında ve sonrasında madalyonun diğer yüzünde neler yaşanmıştır? Devlet ve ulus adına yasal ve adil olmayan yollarla, hatta bazen keyfi olarak kimlerin canına kastedilmiştir? McDonagh, izleyiciyi bağımsızlık adına hasıraltı edilmiş bazı gerçeklerle ve tarihle yüzleşmeye davet eder.

Geleneksel İrlanda tiyatrosu formülünü bozmadan, bu farklı öğelerin eklenmesi, bir başka deyişle, McDonagh oyunlarının aynı formülle farklı iletiler göndermesi onu kendi çağdaşları arasında özgün kılar. Ancak, formülde yaptığı değişiklikler, İrlandalı izleyici ve eleştirmenlerin, özellikle ulusalcı gruptaki eleştirmenlerin hoşuna gitmez. McDonagh'nın hem İrlanda tiyatrosuna, hem de İrlandalı kimliğine ihanet ettiğini düşünürler.

Aslında McDonagh teknik ve tematik açıdan İrlanda tiyatro geleneğinin içindedir. Ancak, İrlanda bağımsızlık savaşı söylencesinin dışında kalır, hatta tam karşısında yer alır, çünkü bu söylenceye ve bağımsızlık savaşı sonrasında kurulan yeni İrlanda'nın kurumlarına saldırır. Ona göre, bağımsızlık savaşı sırasında ve sonrasında kurumların şekillenmesinde öncü rol oynayan liderler sonradan İrlanda halkına ihanet etmişlerdir. Din adamları ve ulusalcı gruplarla işbirliğine giren cumhuriyetçi liderler, yoksul İrlanda halkını bir yandan ataerkil aile ve din kıskacı, diğer yandan tek ulus, tek dil, tek din söylemine sıkıştırarak baskı altına almışlardır. Bir yüzyıl boyunca kahramanlık türküleri ve söylencesiyle uyuşturulan halkı kolayca istedikleri yöne götürmüşlerdir.

Önceleri J. M. Synge, daha sonraları Sean O'Casey ve Brendan Behan ulusal bağımsızlık davasının toplumu nasıl uyuşturduğunu, eşit olmayan gelir dağılımı, sınıf çatışması, bireysel özgürlüklerin kısıtlanması ve farklı olanı dışlama gibi toplumsal sorunların 'davaya' hizmet eden aşırı ulusalcı bir sınıf tarafından nasıl örtbas edildiğini göstermeye çalıştılar. Ancak, ulusal kimlik inşa etme çabası içinde son derece kısıtlı bir "İrlandalı" kimliği oluşturulduğu ve bunun birleştirici değil, ayrımsayıcı olduğu gerçeğini çok az bir kesime gösterebildiler. Ulusal bağımsızlık mücadelesiyle oluşturulmaya çalışılan İrlanda kimliği aykırı sesleri, farklı coğrafyalarda yaşayan İrlandalıları, özellikle kentlerde yaşayan işçi kesimini, Kuzey İrlanda'da yaşayan Protestan İrlandalıları ve cinsiyet farklılığını dışarıda bırakan, hatta bunları ötekileştiren bir yapıdaydı ve bu gerçek 1990'lara kadar değişmedi.

McDonagh, bağımsızlık mücadelesi veren bir ulusun oluşturduğu kültürel kimliğe değil, çağdaş İrlanda toplumunda var olan çelişkilere, çifte standartlara, yapaylık ve yozlaşmaya ayna tutar. Synge ve O'Casey'nin yirminci yüzyılın başında yapmaya çalıştığını yirmi birinci yüzyılın sanayileşmiş ve zengin İrlanda'sında yineler. Synge ve O'Casey bağımsızlık mücadelesi sırasında ve hemen sonrasında ulusalcı söylemle uyuşturulan toplumu nasıl uyandırmaya çalıştıysa, McDonagh da politik ve ekonomik sorunların aşılmasıyla gelinen noktada, yani tüketim toplumuna dönüşmüş bir İrlanda'da çeşitli tüketim malları markaları ve yabancı televizyon dizilerindeki kurmaca yaşamlarla gözü boyanan bir topluma bazı gerçekleri göstermeye çalışır. Ülkenin yeni zenginliğinin İrlanda kültürel ve ulusal kimliğini çoktan değiştirdiğine, ama ülkeyi yönetenlerin, topluma hala bir yüz yıl önceki İrlandalı kimliğini dayattıklarına dikkat çeker. Bunu yaparken kaybolan geleneksel değerlerin ve kaybolmaya yüz tutmuş İrlandalı kimli-

ğinin üzerine ağıtlar yakmaz. Aslında McDonagh'nın hedefi daha basittir. Yirmi birinci yüzyılda İrlandalı olmanın nasıl bir şey olduğunu sahneye taşırken bir yandan da toplu kimlik bilinci değil, bireysel kimlik bilincinin günümüz İrlanda'sı için önemine dikkat çeker. McDonagh'nın amacı, gerçek İrlanda kimliğini, bir başka deyişle, geleneksel in baskın olduğu geçmişle şu anki postmodernitenin birlikte yaşandığı, yani zıtlıklarla ve çatışmalarla örülü ama günümüz İrlanda toplumsal gerçeğini tam olarak yansıtan bir İrlanda kimliğinin var olduğunu vurgulamaktır. Bu vurguyu yapabilmek için postmodern metinlerde çok sık karşılaştığımız anlamı kayganlaştırıcı tekniklere başvurur. Örneğin, *İnishmaan'ın Sakatı* (1996) oyununda bugüne kadar yaratılan İrlandalı kültürel kimliğinin tek tipe indirgenerek basitleştirilmiş bir kimlik olduğunun altını çizmek için gerçek ile kurmacayı üst üste bindirerek sunar. Bu oyunda McDonagh gerçekle sanalın ne kadar kolay iç içe geçebileceğini ve aldatıcı olabileceğini gösterirken, gerçek diye bunca zaman hem sokaktaki İrlandalı'ya hem İrlanda dışına sunulan kültürel kimliğin geçerliliğini sorgular. *Leenane'nin Güzellik Kraliçesi* (1996) oyununda ise geleneksel İrlanda köy evinde sunulan yaşam, geleneksel İrlanda köy yaşamı olmadığı için bugünün gerçeğini yansıtmaz. Bu oyunda, sabahtan akşama kadar sürekli açık olan televizyonda İrlanda kanallarının nasıl Avustralya ve Amerikan filmleri ve televizyon dizileri tarafından işgal edildiğine ve tüm karakterlerin bu film ve dizilerin etkisiyle sanal bir dünyada sanal kimliklerle yaşadıklarına ve şu anki toplumsal gerçeğin de bu olduğuna tanık oluruz.

Görüldüğü gibi, McDonagh sadece bağımsızlık söylencesinin karşısında değildir; yeni oluşturulan Kelt Kaplanı söylemine de karşı çıkar. **Leenane Üçlemesi** içinde yer alan her bir oyun, yeni İrlanda'nın, yani hem bağımsız hem de 1990'larda gerçekleştirdiği ekonomik açı-

lım ile Kelt Kaplanı ünvanını ele geçirmiş refah toplumu İrlanda'nın toplumsal kurumlarını eleştirerek tabuları yıkar. Üçleme'de sunulan Leenane, Kelt Kaplanı'nın kirli çamaşırlarını ortaya döker. McDonagh, endüstrileşmiş büyük kent yaşamını değil, endüstri hamlesi yapmış İrlanda'nın yeni açılımlardan faydalanamayan batı ucunda, kırsal kesim insanının günlük yaşamını sahneye taşır. *Leenane'in Güzellik Kraliçesi* (1996) oyunu aile kurumundaki yozlaşmayı ele alır ve 'kutsal aile' kavramını ters yüz eder. *Connemara'da Bir Kafatası* (1997) yasaları ve yasa adamlarını eleştirirken, *Yalnız Batı* (1997) Kiliseye ve din adamlarına saldırır. Aslında bu kurumlar McDonagh'nın diğer oyunlarında da sorgulanır.

Yastık Adam (2003) oyunu, adı belirtilmeyen ve totaliter rejimle yönetilen bir ülkede geçtiği için, McDonagh'nın İrlanda konulu oyunları arasında yer almaz. Ancak, bireysel özgürlüklerin ve demokratik hakların gerektiği kadar önemsenmediği ve sanatçıya/yazara ifade özgürlüğü tanınmayan bir ülkenin nasıl bir karanlığa gömüleceği konusunda, bağımsız ve demokrasiyle yönetilen İrlanda'ya bir uyarı iletisi taşır. Bu karanlıktan en çok etkilenecek birey, toplumun en masum ve kırılgan varlığı olan çocuktur ve oyundaki çocuk kurbanlar, umudun ve geleceğin sistem tarafından nasıl yok edilebileceğinin çarpıcı birer simgesidirler.

Bugüne kadar İrlandalı izleyici ve eleştirmenlerce yapıtlarında ya ulusalcılıktan saptığı için ya da aşırı dozda şiddet öğelerine başvurduğu için soğuk karşılanan ve taklitçi, kopyacı, pastiş ustası, şiddet düşkünü, kolaya kaçan yazar diye yaftalanan Martin McDonagh tiyatrosunun bundan daha fazla yazınsal ilgiyi hak ettiği bir gerçektir. Oyunlarının gördüğü uluslararası ilgide büyük ölçüde küresel etkenlerin rol oynadığı Martin McDonagh gibi bir yazar, İrlanda tiyatro eleştiri geleneği gibi ulusalcı bir söylemle değil, daha postmodern, daha küresel bir bakış açısıyla ele alınmalıdır.

KAYNAKÇA

Anderson, Benedict (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism.* Verso: Londra.

Billington, Michael (1997). "Excessive Talent for Plundering Irish Past". *Manchester Guardian Weekly* 10 Ağustos, s. 26.

Brantley, Ben. "*The Pillowman*: A Storytelling Instinct Revels in Horror's Fun". *New York Times* 11 Nisan 2005.

Chambers, Lilian ve Eamonn Jordan (2006). Editörler. *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories.* Dublin: Carysfort Press.

Çapan, Cevat (1993). *İrlanda Tiyatrosunda Gerçekçilik,* İstanbul: Telos Yayıncılık.

Dean, J. FitzPatrick (2002). "Tales Told by Martin McDonagh". *Nua: Studies in Contemporary Irish Writing* 3. 1-2: 57-68.

Diehl, A. Heath (2001). "Classic Realism, Irish Nationalism, and a New Breed of Angry Young Man in Martin McDonagh's *The Beauty Queen of Leenane*". *The Journal of the Midwest Modern Language Association,* Vol. 34, No. 2 (Bahar): 98-117.

Doltaş, Dilek (2003). *Postmodernizm ve Eleştirisi: Tartışmalar/Uygulamalar.* İstanbul: İnkilap Yayınları.

Farrelly, Ann Dillon (2004). " 'It Depends On the Fella. And the Cat': Negotiating Humanness Through the Myth of Irish Identity in the Plays of Martin McDonagh". Basılmamış Doktora Tezi. Ohio: Ohio State Üniversitesi.

Furay, Julia ve Redmond O'Hanlon (2003). *Critical Moments: Fintan O'Toole on Modern Irish Theatre*. Dublin: Carysfort Press.

Grene, Nicholas (2000). *The Politics of Irish Drama: Plays in Context from Boucicault to Friel*. Cambridge: Cambridge Universitesi Yayınları.

Grene, Nicholas (2003). "The Spaces of Irish Drama". *Kaleidoscopic Views of Ireland*. Ed. Munira H. Mutran ve Laura P. Z. Izarra. Sao Paulo: Humanitas FELCH/USP. Ss. 53-73.

Hussey, Gemma (1993). *Ireland Today: Anatomy of a Changing State*. Dublin: Townhouse/Viking.

Hynes, Garry (1993). "Accepting the Fiction of Being 'National'". *Irish Times* 3 Mayıs, s.12.

Kearney, Richard (1988). *Transitions: Narratives in Modern Irish Culture*. Dublin: Wolfhound.

--- (1994). *The Wake of Imagination: Toward a Postmodern Culture*. Londra: Routledge.

Keohane K. ve Carmen Kuhling (2003). "Millenarianism and Utopianism in the New Ireland: The Tragedy (and Comedy) of Accelerated Modernisation". *End of Irish History? Critical Approaches to the Celtic Tiger*. Ed. Colin Coultier. Manchester: Manchester Universitesi Yayınları.

Kiberd, Declan (1996). *Inventing Ireland: The Literature of the Modern Nation*. Londra: Vintage.

Kurdi, Maria (2006). "Gender, Sexuality and Violence in the Work of Martin McDonagh". *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories*. Ed. Lilian Chambers ve Eamon Jordan. Dublin: Carysfort Press. ss. 96-115.

Lachman, Michal (2004). "From Both Sides of the Irish Sea: The Grotesque, Parody, and Satire in Martin McDonagh's *The Leenane Trilogy*". *Hungarian Journal of English and American Studies* 10. 1-2: 61-73.

Lanters, José (2000). "Playwrights of the Western World: Synge, Murphy, McDonagh", *A Century of Irish Drama: Widening the Stage*, Ed. Stephen Watt, Eileen Morgan, Shakir Mustafa. Bloomington and Indianapolis: Indiana Üniversitesi Yayınları.

Llewellyn-Jones (2002). Margaret. *Contemporary Irish Drama and Cultural Identity*. Bristol: Intellect.

Lonergan, Patrick (2004). "'The Laughter Will Come of Itself. The Tears are Inevitable': Martin McDonagh, Globalization, and Irish Theatre Criticism". *Modern Drama* 47: 4 (Kış): 636-658.

Luckhurst, Mary (2006). "Martin McDonagh's *Lieutenant of Inishmore.* Selling (-Out) to the English". *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories.* Ed. Lilian Chambers ve Eamon Jordan. Dublin: Carysfort Press. ss. 116-129.

McDonagh, Martin (1997). *The Cripple of Inishmaan,* New York: Dramatists Play Service Inc.

--- (1998). *The Beauty Queen of Leenane and Other Plays.* New York. Vintage Books.

— (2003). *The Lieutenant of Inishmore,* New York: Dramatists Play Service Inc.

— (2003). *The Pillowman.* Londra: Faber and Faber.

Merriman, Vic (2004a). "Staging Contemporary Ireland: Heartsickness and Hopes Deferred". *Twentieth Century Irish Drama,* Ed. Shaun Richards. Cambridge: Cambridge Üniversitesi Yayınları.

--- (2004b). "Besides the Obvious: Postcolonial Criticism, Drama, and Civil Society". *Modern Drama* 47: 4 (Kış): 624-635.

Murphy, Paul (2006). "The Stage Irish Are Dead, Long Live the Stage Irish: *The Lonesome West* and *A Skull in Connemara*". *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories.* Ed. Lilian Chambers ve Eamon Jordan. Dublin: Carysfort Press. ss. 60-78.

Murray, Christopher (1997). *Twentieth Century Irish Drama: Mirror up to Nation*. Manchester: Manchester Üniversitesi Yayınları.

--- (2006). "The Cripple of İnishman Meets Lady Gregory". *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories.* Ed. Lilian Chambers ve Eamon Jordan. Dublin: Carysfort Press. ss. 79-95.

O'Hagan, Sean (2001). "The Wild West". *The Guardian* 24 Mart.

O'Reilly, Anne F. (2004) *Sacred Play: Soul-Journeys in Contemporary Irish Theatre*. Dublin: Carysfort Press.

O'Toole, Fintan (1997). "Murderous Laughter: The Leenane Trilogy". *Irish Times* 24 Haziran.

O'Toole, Fintan 81998). "Shadows Over Ireland". *American Theatre* (Temmuz/ Ağustos): 16-19.

Pilkington, Lionel (2001). *Theatre and State in Twentieth-Century England: Cultivating the People.* Londra: Routledge.

Roche, Anthony (1998) "Close to Home but Distant: Irish Drama in the 1990s", *Colby Quarterly,* 34. 4 (Aralık): 265-289.

Sierz, Aleks (2000). *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today.* Londra: Faber&Faber.

Spenser, Charles (1997). "Too Heartless to be Called Great", *Daily Telegraph* 11 Ocak, s.31.

--- (2002). "Devastating Masterpiece of Black Comedy", *Daily Telegraph* 28 Haziran.

Synge, J. M. (2006). *The Playboy of the Western World and Other Plays,* Londra: Signet Classics.

Turney, Aaron Daves (2007). "The (De) Evolution of the Irish Anti-hero from Oisin's Fabled Isle to McDonagh's *Lonesome West*". Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Raleigh: North Carolina State University.

Vandevelde, Karen (2000). "The Gothic Soap of Martin McDonagh", *Theatre Stuff: Critical Essays on Contemporary Irish Theatre.* Ed. Eamonn Jordan. Dublin: Carysfort Press.

Vicinus, Martha (1981). "Helpless and Unfriended: Nineteenth-Century Domestic Melodrama". *New Literary History,* 1 (Sonbahar): 127-143.

Whybrow, Graham (2001). Introduction. *The Methuen Book Of Modern Drama.* Londra: Methuen.

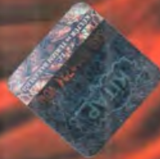
Yeats, W. B. (1923). *Plays and Controversies.* Londra: MacMillan.

Dr. Gülşen Sayın bu incelemesinde, yapıtları ülkemizde de başarıyla sahnelenen ve ilgiyle izlenen McDonagh Tiyatrosu hakkında kapsamlı ve doyurucu bilgiler sunmakta; bu çok ilginç çağdaş yazarın İrlanda tiyatro geleneği içerisindeki yerine ve günümüz tiyatrosu için taşıdığı öneme dikkat çekerken, oyunlarla ilgili derinlemesine çözümlemeleri ile de tiyatro kitaplığımıza değerli bir katkıda bulunmaktadır. Dr. Sayın'ın, konusuna egemen olmanın yanısıra, serimleme ve yorumlamadaki, sıcak ve heyecanlı yaklaşımı, onun bu yapıtını akademik çevreler dışında kalan edebiyat ve tiyatro severler için de çekici kılmaktadır.

Prof. Dr. Füsun Akatlı

Gülşen Sayın

MARTIN MCDONAGH TİYATROSU



www.nobelkitap.com

www.nobelonline.net

978-605-395-223-7







NOBEL YAYIN DAĞITIM TİC. LTD. ŞTİ.
İvedik Organize Sanayi Ağaç İşleri Sitesi 521. Sokak Nu: 22-24 Ostim-Ankara
Telefon: +90 312 394 52 64 (pbx) Belgeç: +90 312 394 52 68
Web: http://www.nobelyayin.com e-posta: nobel@nobelyayin.com

NOBEL KİTAP DAĞITIM A.Ş.
İstanbul Merkez: Molla Fenari Sokak Nu: 8 Cağaloğlu-İstanbul Telefon: +90 212 511 61 44
Belgeç: +90 212 511 61 49 Web: http://www.nobelkitap.com e-posta: info@nobelkitap.com
Ankara Şube: Mithatpaşa Caddesi Nu: 74 Kocatepe Kültür Merkezi Kızılırmak Sokak Girisi Ankara
Telefon: +90 312 418 20 10 (pbx) Belgeç: +90 312 418 30 20 e-posta: dagitim@nobelyayin.com